

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BATIK TULIS BERBASIS
MULTIMEDIA INTERAKTIF MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS3
PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA KELAS VII
DI MTs NEGERI GODEAN**

ARTIKEL E-JOURNAL

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



oleh

Abdul Aziz

NIM 12207244001

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KRIYA
JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
JULI 2016**

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BATIK TULIS BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS3 PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA KELAS VII DI MTS NEGERI GODEAN

THE DEVELOPING LEARNING MEDIA OF BATIK TULIS FOR CULTURAL ARTS SUBJECT BASED INTERACTIVE MULTIMEDIA USING ADOBE FLASH CS3 APPLICATION ON CLASS VII AT MTS GODEAN

Oleh: Abdul Aziz, dan Drs. Martono, M.Pd.

FBS Universitas Negeri Yogyakarta

e-mail: Azizaku60@Gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) menghasilkan produk media pembelajaran batik tulis berbasis multimedia interaktif untuk kelas VII SMP/MTs, dan (2) mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran batik tulis berbasis multimedia interaktif tersebut. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development*, dengan prosedur pengembangan adaptasi dari model pengembangan Borg and Gall. Penelitian ini meliputi 10 tahap, yaitu: (1) menemukan potensi masalah, (2) pengumpulan data, (3) pengembangan produk awal, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian, (9) revisi, dan (10) produksi massal. Uji coba dilaksanakan setelah melalui uji validitas oleh ahli materi dan ahli media. Uji coba dilaksanakan di MTs Negeri Godean dengan melibatkan 53 peserta didik kelas VII, terdiri dari uji coba perorangan sebanyak 6 orang, uji coba kelompok kecil sebanyak 15 orang, dan uji coba kelompok besar sebanyak 32 peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, pengamatan atau observasi, angket, dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif dari data kuantitatif untuk pengembangan produk media pembelajaran batik tulis berbasis multimedia interaktif untuk kelas VII dan deskriptif kualitatif untuk mengetahui respon peserta didik. Hasil penelitian dan pengembangan ini menunjukkan bahwa: (1) telah dihasilkan media pembelajaran batik tulis berbasis multimedia interaktif untuk kelas VII dengan penilaian dari beberapa ahli yaitu: (a) hasil ahli materi dengan persentase rata-rata skor semua aspek 88.1 % masuk kedalam kategori sangat baik, (b) ahli media dengan persentase rata-rata skor semua aspek 83.1 %. (2) uji coba produk dilakukan dengan tiga tahap yaitu: (a) uji coba perorangan persentase rata-rata penilaian semua aspek 90.1 % masuk ke dalam kategori sangat baik. (b) uji coba kelompok kecil persentase rata-rata penilaian semua aspek 86.1 % masuk dalam kategori sangat baik. (c) uji coba kelas besar persentase rata-rata penilaian semua aspek 84.6 % masuk dalam kategori sangat baik. Dari analisis data yang diperoleh di atas, menunjukkan bahwa media pembelajaran batik tulis berbasis multimedia interaktif untuk kelas VII di MTs Negeri Godean masuk ke dalam kriteria sangat baik. Respon peserta didik terhadap media pembelajaran batik tulis berbasis multimedia interaktif sangat baik.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, *Adobe Flash*

Abstract

This research aims to : (1) produce learning media of batik tulis based sinteractive multimedia on class VII SMP/MTs (2) find out the response of the students on learning media of batik tulis based interactive multimedia. The method for this research used Research and Development with development procedure adapted from Borg and Gall development model. This research includes 10 stages, namely: (1) find of the potential problems, (2) collect of the data, (3) development of first product, (4) design validation, (5) design revisions, (6) test products, (7) product revision, (8) utility testing, (9) final revision, and (10) the mass production. Test conducted after going through the validity test by material and media experts. Tests conducted at MTs Godean, involving 53 students of class VII, consists of individual testing as many as 6 students, small group trial of 15 students, and a large group trial of 32 students. The technique of data collecting using interviews, observation, questionnaire, and documentation. Whereas technique of data analysis used qualitative descriptive analysis from quantitative data for the product development learning media of batik tulis based interactive multimedia of class VII and qualitative descriptive to find out the response of students. Research and development results show that: (1) it has produced learning media of batik tulis based interactive multimedia on class VII with an assessment from some experts, namely: (a) the results of material experts with a percentage of the average score for all aspects 88.1% is in Very Good category, (b) and media expert with a percentage of the average score for all aspects 83.1%. (2) Product trials done in three step, namely: (a) the individual testing have percentage of average assessment for all aspects 90.1% is in Very Good category. (b) Small group trial have percentage of the average assessment for all aspects is 86.1% in the category very good. (C) The percentage of the large group average assessment for all aspects of 84.6% is in the very good category. From the data analysis above, it shows that learning media of batik tulis based interactive multimedia on class VII at MTs Godean very good criteria. The responses of the students on learning media of with batik tulis based interactive multimedia is very good.

Keywords: Development, Learning Media, Adobe Flash

PENDAHULUAN

Pendidikan Nasional berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Untuk mengemban fungsi tersebut pemerintah menyelenggarakan sistem Pendidikan Nasional yang di mana tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Oleh karena itu pendidikan harus terlaksana dengan baik demi membentuk karakter-karakter dan jatidiri anak bangsa dan memajukan kesejahteraan setiap orang.

Dunia pendidikan saat ini telah mengalami perkembangan pesat seiring dengan perkembangan teknologi dan komunikasi. Masyarakat semakin menyadari akan pentingnya peran teknologi dan komunikasi dalam menunjang terlaksananya pendidikan yang sesuai dengan era globalisasi. Dunia pendidikan saat ini sedang berlomba-lomba untuk mengembangkan kemampuan di bidang teknologi dan komunikasi, berkembang dari abad ke abad pendidikan semakin maju tanpa meninggalkan sistem-sistem yang awal dahulu digunakan. Peningkatan inovasi dalam pembelajaran harus terus dilakukan baik itu berupa metode mengajar dan media pembelajaran sebagaimana dua unsur tersebut harus diperhatikan. Sebagaimana telah dikemukakan oleh Arsyad (2015 : 19), dalam proses belajar mengajar dua unsur yang sangat penting di antaranya metode pembelajaran dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan sebagaimana pemilihan jenis media pembelajaran yang baik diharapkan mampu menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Menurut Suyono & Hariyanto (2015: 19), metode pembelajaran adalah seluruh perencanaan dan prosedur maupun langkah-langkah kegiatan pembelajaran termasuk pilihan cara penilaian yang akan dilaksanakan. Sedangkan Munadi (2013: 8) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga

tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam empat kelompok besar yaitu: media audio, media visual, media audio-visual, dan multimedia, salah satu fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.

Perkembangan teknologi di dunia pendidikan dan pembelajaran belum sepenuhnya bisa dimanfaatkan secara maksimal oleh guru, banyak guru yang masih menggunakan metode mengajar ceramah, metode ceramah ini merupakan metode penyampaian materi dari guru kepada siswa dengan cara guru menyampaikan materi melalui bahasa lisan baik verbal maupun nonverbal, dalam hal ini kedudukan siswa adalah sebagai penerima materi pembelajaran dan guru sebagai sumber belajar. Metode ini menuntut keaktifan guru sehingga guru dituntut untuk menyampaikan materi yang mudah dipahami siswa terkadang juga dengan metode ini terlihat monoton, sehingga siswa merasa bosan.

Oleh karena itu, guru harus memiliki kemampuan dan keterampilan menggunakan metode pembelajaran lain. Namun, metode pembelajaran ceramah tersebut tidak serta merta ditinggalkan, akan tetapi guru harus menggunakan kombinasi metode pembelajaran ceramah dengan metode pembelajaran lain pada setiap pertemuan. Penggunaan metode pembelajaran ceramah biasanya efektif digunakan pada proses awal pembelajaran dilakukan atau ketika guru memberikan pengantar kepada peserta didik sebelum mengkombinasikan dengan metode pembelajaran lain yang akan digunakan. Dalam pembelajaran Seni budaya (Seni rupa) kelas VII di MTs Negeri Godean ditandai dengan ceramah dan dilanjutkan dengan penjelasan, dilanjutkan dengan praktik membuat karya.

Berdasarkan pengamatan peneliti pada saat pembelajaran seni budaya (seni rupa) di MTs Negeri Godean, penyampaian materi oleh

guru kebanyakan hanya menggunakan metode ceramah, guru hanya menggunakan media papan tulis dan alat peraga untuk mencatat sambil menerangkan materi pelajaran kerajinan batik tulis. Untuk penggunaan media pembelajaran Sudah ada media digital untuk membantu memberikan materi pelajaran, yaitu *PowerPoint*, tapi belum maksimal. Penggunaan media dapat membantu siswa lebih memahami materi dan dapat mengulang isi materi ketika diperlukan. Selain itu, dalam proses pembelajaran situasi belajar kurang kondusif, respon peserta didik kurang terlihat dalam proses pembelajaran cenderung kurang komunikatif dan tidak efektif baik dalam proses pembelajaran teori maupun praktik.

Oleh karena itu, berdasarkan uraian latar belakang permasalahan di atas, keberadaan media pembelajaran interaktif sangat membantu untuk mengatasi permasalahan tersebut dan juga mempermudah dalam menyampaikan pesan-pesan dari bahan pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru kepada peserta didik. Sebagaimana Munadi (2013: 152), mengemukakan bahwa beberapa hal media pembelajaran dapat menggantikan fungsi guru terutama sebagai sumber belajar, salah satu media yang dapat menjalankan fungsi demikian tersebut adalah multimedia interaktif. Media pembelajaran interaktif diprogram atau dirancang untuk dipakai oleh siswa secara individual (belajar mandiri), selain dari pada itu media pembelajaran interaktif dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran sebab cukup efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik dan penggunaannya cocok untuk mengajarkan suatu proses atau tahapan. Dengan demikian terdapat berbagai macam teknologi multimedia untuk membuat media pembelajaran interaktif yaitu dengan *Adobe Flash CS3*.

Adobe Flash CS3 merupakan salah satu *software* animasi yang sangat populer dan sudah diakui kecanggihannya, kelengkapan fasilitas dan kemampuan yang luar biasa dalam membuat animasi menjadikan *software* ini banyak dipakai oleh animator *flash*, karena keberadaannya benar-benar mampu membantu dan memudahkan

pemakai dalam menyelesaikan pekerjaan, terutama pekerjaan animasi dan presentasi. Media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS3* ini hanyalah sebagai alat bantu menyalurkan ilmu materi pembelajaran batik tulis dari guru ke peserta didik. Dengan demikian dengan menggunakan bantuan media pembelajaran interaktif ini diharapkan dapat menambah respon siswa dalam mengikuti proses pembelajaran serta membuat situasi belajar yang kondusif dan menarik untuk peserta didik, selain itu diharapkan dapat membuat semangat belajar siswa agar peserta didik terus meningkatkan prestasi belajarnya dan tetap melestarikan kerajinan batik tulis.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R & D).

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan di MTs Negeri Godean dan dilakukan pada bulan Januari s/d April 2016 dilakukan pada semester genap tahun pelajaran 2014/2015.

Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah 53 peserta didik kelas VII MTs Negeri Godean sebagai responden. Objek penelitian adalah kerajinan batik tulis hasil pengembangan.

Prosedur Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan Borg and Gall (dalam Sugiyono, 2015:409) yang terdiri dari 10 (sepuluh) tahap, yaitu tahap potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, dan produk multimedia pembelajaran interaktif dengan menggunakan *Adobe Flash CS3*. Tahap desain produk terdiri dari membuat tampilan

menu utama, desain tampilan menu, penyusunan materi, pembuatan video, dan produksi multimedia interaktif. Tahap validasi desain terdiri dari validasi instrumen, materi, dan media (validasi oleh dosen ahli dan guru Kerajinan tekstil) dan uji coba produk.

Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara, pengamatan atau observasi, kuesioner atau angket, dan dokumentasi.

Teknik Analisis Data

Analisis respon siswa dalam menggunakan media pembelajaran batik tulis berbasis multimedia interaktif dilakukan dengan cara kualitatif dan kuantitatif, dengan menghitung rata-rata skor. Rata-rata skor kemudian dikonversi menjadi persen dengan menggunakan kriteria skor dengan skala *likert* yang dijelaskan oleh Riduwan (2013: 15) tersaji dalam Tabel.

Tabel I: Kriteria Interpretasi Skor

No	Persentase	Kategori
1	Angka 0 % - 20 %	Sangat kurang
2	Angka 21 % - 40 %	Kurang
3	Angka 41 % - 60 %	Cukup
4	Angka 61 % - 80 %	Baik
5	Angka 81 % - 100 %	Sangat baik

Riduwan (2013: 14), menyebutkan bahwa untuk mencari rata-rata dalam memberikan penilaian produk yang dikembangkan digunakan rumus:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100 \%$$

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Validasi Produk

Media pembelajaran batik tulis berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Ahli

materi dalam hal ini ialah Ibu Henny Rahma Dwiyanti guru tekstil di SMK Negeri 5 Yogyakarta, dan ahli media dalam hal ini ialah Bapak Herman Dwi Surjono dosen sekaligus Kaprodi Teknologi Pembelajaran, Pascasarjana, UNY. Sebelum media pembelajaran batik tulis berbasis multimedia interaktif divalidasi, instrumen penelitian divalidasi terlebih dahulu, instrumen penelitian divalidasi oleh Bapak Bambang Prihadi dosen Pendidikan Seni Rupa, FBS, UNY.

Media pembelajaran batik tulis berbasis multimedia interaktif yang dinilai meliputi validasi instrumen (lembar angket ahli media, ahli materi, peserta didik), validasi produk dilakukan dengan memvalidasi materi (aspek pembelajaran dan aspek isi materi) dan memvalidasi media (aspek tampilan dan aspek pemograman). Hasil validasi instrumen menunjukkan bahwa instrumen penelitian siap untuk diuji cobakan.

Validasi ahli materi dilakukan pada tanggal 5 April 2016. Hasil persentase validasi ahli materi sebagai berikut: aspek pembelajaran 88.3 %, aspek isi materi 88 % dengan rata-rata skor semua aspek 88.1 % dengan kategori sangat baik. Validasi ahli media dilakukan pada Tanggal 5 April 2016. Hasil validasi ahli media sebagai berikut: aspek tampilan 81.6 %, aspek pemograman 81.6 % dengan rata-rata skor semua aspek validasi ahli media mendapatkan skor persentase 81.6 % dengan kategori sangat baik.

Uji Coba Produk Media Pembelajaran Batik Tulis Berbasis Multimedia Interaktif

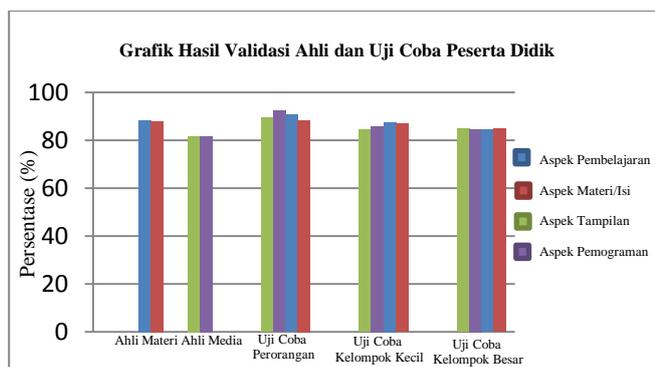
Respon peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran batik tulis berbasis multimedia interaktif ini dilihat dari uji coba produk. Uji coba produk dilakukan dengan 3 (tiga) tahap, melibatkan 53 peserta didik kelas VII MTs Negeri Godean. aspek yang dinilai dari uji coba produk adalah aspek tampilan, aspek pemograman materi, dan materi/isi.

Uji coba tahap pertama ialah uji coba perorangan dilakukan dengan melibat 6 peserta didik yang dilaksanakan pada tanggal 22 April

2016. Hasil persentase dari uji coba perorangan ialah sebagai berikut: aspek tampilan 89.4 %, aspek pemograman 92.1 %, aspek pembelajaran 90.6 %, aspek materi/isi 88.3 % dengan rata-rata semua aspek 90.1 % dengan kategori sangat baik.

Uji coba tahap kedua ialah uji coba kelompok kecil dilakukan dengan melibatkan 15 peserta didik yang dilaksanakan pada tanggal 22 April 2016. Hasil persentase dari uji coba kelompok kecil sebagai berikut: aspek tampilan 84.4 %, aspek pemograman 85.7 %, aspek pembelajaran 87.6 %, aspek materi/isi 86.9 %, dengan rata-rata semua aspek 86.1 dengan kategori sangat baik.

Uji coba tahap ketiga ialah uji coba kelompok besar dilakukan dengan melibatkan 32 peserta didik yang dilaksanakan pada tanggal 28 April 2016. Hasil persentase dari uji coba kelompok besar sebagai berikut: aspek tampilan 84.4 %, aspek pemograman 84.6 %, aspek pembelajaran 84.3 %, aspek materi isi 84.7 % dengan rata-rata semua aspek 84.6 % dengan kategori sangat baik. Berikut ini hasil rekapan dari validasi ahli materi, ahli media, dan uji coba produk dengan peserta didik:



Gambar I: Grafik Hasil Validasi Ahli Materi, Ahli Media, dan Uji Coba Peserta Didik (Sumber: Dokumen Pribadi, 2016)

Hasil uji coba dengan berbagai tahap diatas menunjukkan bahwa respon peserta didik sangat baik dalam menggunakan media pembelajaran batik tulis berbasis multimedia interaktif dengan melihat skor akhir uji coba produk mendapatkan persentase 86.9 %. Peneliti

mengamati bahwa peserta didik sangat antusias menggunakan media pembelajaran interaktif kerajinan batik tulis, selain itu peneliti melakukan wawancara dengan peserta didik saat uji coba produk, peserta didik sangat senang dan dapat membantu mereka memahami materi kerajinan batik tulis, selain menggunakannya di sekolah peserta didik juga bisa menggunakan media pembelajaran interaktif kerajinan batik tulis ini di rumah sebagai sarana penunjang pengetahuan tentang batik tulis.

Selain itu, berdasarkan hasil validasi dengan 1 ahli materi dan 1 ahli media serta uji coba produk sebanyak 3 kali yaitu: uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar menunjukkan bahwa media pembelajaran batik tulis berbasis multimedia interaktif kelas VII mendapatkan kriteria sangat baik dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada saat kegiatan pembelajaran seni budaya (seni rupa) materi kerajinan batik tulis di MTs Negeri Godean.

Pembahasan

Media pembelajaran batik tulis berbasis multimedia interaktif kelas VII di MTs Negeri Godean telah dikembangkan dan dilakukan sesuai dengan metode penelitian yang dikembangkan oleh Borg and Gall terdapat 10 langkah yaitu: potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk dan produksi massal.

Proses pengembangan media pembelajaran batik tulis berbasis multimedia interaktif kelas VII ini melalui beberapa tahap untuk memperoleh sebuah media pembelajaran interaktif yang mempunyai kualitas baik. Untuk itu dilakukan serangkaian validasi ahli materi dan ahli media, dan uji coba produk ke pengguna, dari hasil pengujian tersebut dilakukan perbaikan-perbaikan guna memperbaiki media pembelajaran tersebut untuk menjadi lebih baik.

Berdasarkan hasil validasi ahli materi yang telah dilakukan, media pembelajaran Batik tulis berbasis multimedia interaktif kelas VII ini

dikategorikan sangat baik dengan rata-rata skor semua aspek 88.1 %, menurut hasil validasi ahli media, media pembelajaran tersebut juga dikategorikan sangat baik dengan rata-rata skor semua aspek 83.1 %. Selanjutnya, berdasarkan hasil uji coba produk dengan peserta didik dengan melibatkan 53 peserta didik kelas VII yang dibagi menjadi 3 kelompok yaitu: uji coba perorangan mendapatkan rata-rata skor semua aspek 90.1 %, uji coba kelompok kecil dengan rata-rata skor semua aspek 86.1 % dan uji coba kelompok besar mendapatkan rata-rata skor semua aspek 84.6 %.

Dari hasil dari uji coba produk Media pembelajaran interaktif kerajinan batik tulis peneliti mendapatkan beberapa masukan dari peserta didik di antaranya: 1) video dibuat lebih menarik lagi; 2) pemilihan musik pengiring. Secara keseluruhan media pembelajaran batik tulis berbasis multimedia interaktif kelas VII ini menilai sangat senang dan menarik ketika menggunakannya. Hasil rata-rata uji coba produk ke peserta didik mendapatkan skor 86.9 % dan dikategorikan sangat baik, dengan demikian berdasarkan hasil validasi ahli materi, ahli media, dan uji coba produk ke peserta didik disimpulkan bahwa media pembelajaran batik tulis berbasis multimedia interaktif kelas VII yang telah dikembangkan oleh peneliti ini sangat baik dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan digunakan dalam proses belajar mengajar mata pelajaran seni budaya (seni rupa) materi batik tulis di MTs Negeri Godean.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil uraian dan analisis data dari proses penelitian tentang media pembelajaran batik tulis berbasis multimedia interaktif kelas VII yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: 1) Tahap pengembangan produk media pembelajaran interaktif kerajinan batik tulis kelas VII adalah sebagai berikut: a) Melakukan analisis potensi dan masalah dalam pembelajaran batik tulis

kelas VII di MTs Negeri Godean; b) Pengumpulan data, dilakukan dengan cara analisis studi pustaka mengenai kurikulum, silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran, materi pembelajaran kerajinan batik tulis; c) Pengembangan desain produk awal, dengan menentukan format skrip yang akan digunakan dalam pengembangan. Format skrip yang digunakan pada penelitian dan pengembangan kali ini yaitu format *Drill and Practice*; d) Validasi desain melibatkan 1 ahli materi dan 1 ahli media; e) Uji coba produk, melibatkan 6 peserta didik untuk uji coba perorangan, 15 peserta didik untuk uji coba kelompok kecil, 32 peserta didik (1 kelas) untuk uji coba kelompok besar; f) Revisi produk, melakukan revisi produk berdasarkan hasil validasi ahli dan 3 tahap uji coba sebelum produk akan diproduksi secara massal; g) Produk akhir menghasilkan produk *Compact Disk* (CD) media pembelajaran batik tulis berbasis multimedia interaktif kelas VII MTs Negeri Godean. 2) Pengembangan media pembelajaran batik tulis berbasis multimedia interaktif kelas VII di MTs Negeri Godean dilakukan sesuai prosedur. Hasil skor akhir dari penelitian ini adalah 86.9 % dengan kategori sangat baik. Hasil tersebut didapatkan dari validasi 1 ahli materi dan 1 ahli media, serta uji coba produk sebanyak 3 kali yaitu: uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Respon peserta didik terhadap media pembelajaran batik tulis berbasis multimedia interaktif kelas VII di MTs Negeri Godean sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran batik tulis berbasis multimedia interaktif layak digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran seni budaya materi kerajinan batik tulis kelas VII di MTs Negeri Godean.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang diperoleh, maka saran yang diberikan adalah: 1) Guru seni budaya (seni rupa) kelas VII disarankan untuk memanfaatkan media pembelajaran interaktif kerajinan batik

tulis sebagai sarana penyampaian materi dalam kegiatan pembelajaran. Sehingga dapat memudahkan guru mata pelajaran dalam menyampaikan materi dan peserta didik dapat terlihat tertarik menggunakan media pembelajaran Batik tulis berbasis multimedia interaktif kelas VII; 2) Peserta didik kelas VII, disarankan agar memanfaatkan media pembelajaran batik tulis berbasis multimedia interaktif kelas VII ini sebagai sarana belajar mandiri untuk mempermudah peyerapan dan memahami materi batik tulis.

Reviewer,



Dwi Retno Sri Ambarwati, S.Sn., M.Sn
NIP. 1970020 3 200003 2 001

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, Azhar. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta: Referensi (GP Press Group).

Suyono & Hariyanto. 2015. *Belajar dan pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 *Tentang Sistem pendidikan Nasional (Sisdiknas)*.

Yogyakarta, 19 Juli 2016

Pembimbing,



Drs. Martono, M.Pd.
NIP. 1959041 8 198703 1 002