

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MEMBATIK TEKNIK JUMPUTAN UNTUK SISWA KELAS VII DI MTS NEGERI GODEAN

Oleh: Adi Nugroho, NIM: 13207341002, Prodi Pendidikan Kriya, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta, Email: adinugrohouny@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) menghasilkan produk media pembelajaran audio visual membatik teknik jumputan untuk siswa kelas VII di MTs Negeri Godean dan 2) mengetahui kelayakan media pembelajaran audio visual membatik teknik jumputan untuk siswa kelas VII di MTs Negeri Godean. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development*. Sedangkan teknik analisis data dengan cara deskriptif kualitatif dari data kuantitatif. Hasil penelitian dan pengembangan ini menunjukkan bahwa: 1) menghasilkan media pembelajaran audio visual membatik teknik jumputan yang menggunakan software *Adobe After Effect CS6* dengan hasil rerata validasi ahli materi sebesar 88,15% masuk pada kategori sangat layak, validasi ahli media dengan rerata skor 69,75% masuk pada kategori layak, dan hasil uji coba peserta didik mendapatkan rerata skor 83.17% masuk kategori sangat layak. Meskipun tidak sampai tahap pembuatan produk dikarenakan media ini hanya sebatas teori dan keterbatasan waktu dalam uji coba produk, 2) kelayakan media pembelajaran audio visual membatik teknik jumputan yang telah dinilai oleh ahli materi dan ahli media, dinyatakan valid atau layak dengan revisi.

Kata Kunci: **media pembelajaran audio visual, batik jumputan.**

DEVELOPING AN AUDIO VISUAL LEARNING MEDIA OF BATIK JUMPUTAN TECHNIQUES FOR THE STUDENT OF CLASS VII IN MTS NEGERI GODEAN

By: Adi Nugroho, NIM: 13207241002, Education skill program, language & art faculty of state University Yogyakarta, Email: adinugrohouny@gmail.com

Abstract

This study aims to: 1) create an audio visual learning media of *batik jumputan* techniques for the students of class VII in MTs Negeri Godean and 2) recognize the feasibility of the audio visual learning media of *batik jumputan* techniques for the students of class VII in MTs Negeri Godean. The research method that is used in this study is Research and Development. While the data analysis technique employs descriptive qualitative method of quantitative data. The results of this study show that: 1) the researcher creates an audio visual learning media of *batik jumputan* techniques using Adobe After Effect CS6 software, with the final result of the validation of material experts is 88.15% which is considered in a very decent category, the validation of media experts with the average score of 69.75% is considered in the appropriate category, and the results of the students trials get the average score of 83.17% that is into the category of very feasible. Eventhough, the researcher didnot complete the stage of product making yet because the media is merely theories and unfortunately there was also limitation of time in the product trials, 2) the feasibility of the audio visual learning media of *batik jumputan* techniques that has been assessed by the media and material experts indicates that the media is valid or feasible with revision.

Key Words: **audio visual learning media, batik jumputan.**

PENDAHULUAN

MTs Negeri Godean merupakan salah satu sekolah yang mengajarkan mata

pelajaran Prakarya sebagai mata pelajaran umum kelompok B yang di dalamnya ada mata pelajaran Membatik. Hasil dari

observasi langsung dan wawancara dengan salah satu guru prakarya mengungkapkan prestasi belajar siswa kelas VII dalam mata pelajaran Membatik rata-rata sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) namun belum maksimal. Ini disebabkan karena anak masih belum jelas seutuhnya tentang prakarya tersebut seperti apa dan baru mengenal mata pelajaran ini.

Berdasarkan hasil pengamatan saat melakukan kegiatan PPL di Mts Negeri Godean, pada mata pelajaran prakarya membatik siswa diajarkan mengenai materi batik tulis dan batik jumputan, materi pembelajaran yang disampaikan guru mengenai batik tulis sangat lengkap dan ditambah dengan banyak buku penunjang untuk materi tersebut. Namun untuk materi pembelajaran batik jumputan guru masih belum memberikan materi sepenuhnya mengenai bahan, macam-macam batik jumputan maupun prosesnya bahkan buku penunjang untuk materi batik jumputan masih sangat kurang ketersediaannya di perpustakaan, untuk itu penjelasan mengenai batik jumputan harus lebih diperdalam lagi dengan bantuan media pendukung yang khusus menjelaskan mengenai batik jumputan.

Media yang digunakan pada proses pembelajaran prakarya batik jumputan belum layak dan belum dapat menunjukkan proses pembuatan batik

jumputan secara bertahap karena guru pada saat menyampaikan materi hanya menggunakan media buku pembelajaran yang menjelaskan tentang pengertian batik secara umum kemudian tidak menampilkan terlebih dahulu contoh proses atau langkah-langkah pembuatan batik jumputan sebelum melakukan praktik membatik.

Media pembelajaran audio visual merupakan media atau alat bantu mengajar yang berisi pesan-pesan pembelajaran. Pendapat ini diperkuat oleh Susilana dan Riyana (2009: 20) yang mengatakan media audio visual adalah media yang penyampaian pesannya dapat diterima oleh indera pendengaran dan indera pengelihatan.

Secara umum, media pembelajaran bermanfaat untuk merangsang kegiatan belajar peserta didik, mengalirkan pesan, yang pada akhirnya dapat meningkatkan prestasi belajar. Tetapi secara eksplisit ada yang menyatakan beberapa pendapat mengenai manfaat media pembelajaran. Salah satu pendapat dikemukakan oleh Sudjana dan Rivai yang dikutip oleh Arsyad (2012: 24).

Batik jumputan ada di berbagai daerah di Indonesia. Menurut Handoyo (2008:19) nama jumputan berasal dari kata "*jumpu*", kata ini mempunyai makna berhubungan dengan cara pembuatan kain

yang *dicomot* (ditarik) atau *dijumput* (dalam Bahasa Jawa).

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* yang menitikberatkan pada pengembangan media pembelajaran.

Prosedur Pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model penelitian *Research and Development* yang dikembangkan oleh Borg and Gall (Sugiyono, 2012: 409). Penelitian ini meliputi 10 tahap, yaitu: 1) observasi dan 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 pemaikaaian, 9) revisi, dan 10) produksi massal. Uji coba dilaksanakan setelah melalui uji validitas oleh ahli media dan ahli materi.

Tempat dan Waktu Penelitian

Kegiatan penelitian ini dilaksanakan di MTs Negeri Godean. Penelitian ini dilakukan pada semester genap 2016/2017 pada tanggal 10 Maret 2017 - 22 April 2017.

Subjek Penelitian

Subjek uji coba lapangan dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VII MTs Negeri Godean yang terdiri dari 4 kelas yaitu kelas VII A, VII B, VII C, VII D. Uji coba dilakukan 3 tahap yakni uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar. Jumlah peserta didik kelas VII yang diampu oleh satu guru mata pelajaran prakarya membuat adalah 128 peserta didik. Namun pada penelitian ini hanya menggunakan 5 siswa untuk uji coba perorangan, 15 siswa untuk uji coba kelompok kecil, dan 32 siswa untuk uji coba kelompok besar, masing-masing siswa diambil secara acak dari ke empat kelas.

Pembuatan Video Pembelajaran

Pembuatan video pembelajaran ini melalui beberapa tahap yakni tahap pra produksi, tahap produksi, dan tahap pasca produksi. Tahap pra produksi meliputi identifikasi program, membuat *synopsis* yang berisi tentang gambaran secara ringkas atau ringkasan cerita tentang video pembelajaran proses pembuatan kain batik jumputan. Kemudian tahap produksi berisi tentang pengambilan gambar, rekaman suara dan yang terakhir adalah tahap pasca produksi berisi tentang tahap *editing*, *mixing*, dan finalisasi hasil video.

Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan wawancara, pengamatan atau observasi, dan angket. Wawancara pada penelitian ini dilakukan guna mengetahui analisis kebutuhan terhadap pemilihan materi yang akan dikembangkan dalam produk video pembelajaran membuat batik jumputan ini. Observasi dilakukan dengan cara mengamati secara langsung proses pembelajaran batik jumputan dan untuk mengetahui respon atau tanggapan peserta didik kelas VII MTs Negeri Godean terhadap video pembelajaran. Penelitian ini menggunakan kombinasi antara angket terbuka dan angket tertutup yang pada bagian belakang angket disertai kolom untuk saran.

Dokumentasi

Pedoman dokumentasi yang digunakan yaitu kurikulum, silabus, dan RPP.

Teknik Analisis Data

Penelitian ini melakukan analisis data dengan cara deskriptif kualitatif dan menggabungkan data kuantitatif untuk merevisi pengembangan produk media pembelajaran audio visual membuat teknik jumputan. Data kualitatif didapatkan dari masukan, tanggapan, kritik, dan saran yang diperoleh dari hasil kajian ahli materi, ahli media yang

disampaikan secara lisan. Sedangkan data kuantitatif didapatkan dari analisis angket ahli materi, ahli media, dan hasil serangkaian uji coba yang kemudian diolah menjadi data kualitatif dan dijadikan dasar untuk merevisi produk pengembangan media pembelajaran audio visual membuat teknik jumputan.

Hasil Penelitian dan Pembahasan Validasi produk oleh ahli materi

1. Aspek Pembelajaran

No.	Indikator	Skor	Kriteria
1.	Kejelasan rumusan standar kompetensi	4	Baik
2.	Kemudahan memahami materi	5	Sangat Baik
3.	Keruntutan penyajian materi	4	Baik
4.	Ketepatan tujuan	4	Baik
5.	Kelengkapan materi	5	Sangat Baik
6.	Pemberian contoh langkah-langkah pembuatan	5	Sangat Baik
7.	Kedalaman materi	4	Baik
8.	Kejelasan petunjuk pembuatan	4	Baik
Jumlah		35	
Rata-rata		4,37	Baik

2. Materi Aspek Materi/isi

No.	Indikator	Skor	Kriteria
1.	Kejelasan uraian materi	4	Baik
2.	Kesesuaian dengan situasi siswa	5	Sangat Baik
3.	Aktualisasi isi materi	4	Baik
4.	Kebersamaan materi dalam kehidupan	5	Sangat Baik
5.	Kesesuaian materi dengan kompetensi	4	Baik
6.	Ketepatan contoh untuk memperjelas materi	5	Sangat Baik
7.	Kejelasan contoh pembuatan yang disajikan	5	Sangat Baik
8.	Kejelasan bahasa yang digunakan	4	Baik
9.	Kejelasan rumusan standar kompetensi	4	Baik
Jumlah		40	
Rata-rata		4,4	Baik

Berdasarkan hasil perhitungan presentase jumlah keseluruhan, aspek pembelajaran memperoleh 87,5% masuk dalam kategori sangat baik dan aspek materi/isi memperoleh 88,8% masuk dalam kategori sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan menurut ahli materi, media pembelajaran audio visual membuat teknik jumputan ini termasuk sangat baik.

A. Validasi produk oleh ahli media

1. Aspek Tampilan

No.	Indikator	Skor	Kriteria
1.	Layout tata letak teks dan video	4	Baik
2.	Kesesuaian pemilihan jenis font	4	Baik
3.	Ukuran font	3	Cukup
4.	Kesesuaian pemilihan music	3	Cukup
5.	Kejelasan suara narator	3	Cukup
6.	Kesesuaian pemilihan musik dengan materi	3	Cukup
7.	Kesesuaian pemilihan video dengan materi	4	Baik
8.	Durasi video	3	Cukup
Jumlah		27	
Rata-rata		3,3	Cukup

2. Aspek Editing

No.	Indikator	Skor	Kriteria
1.	Konsistensi penyajian	3	Cukup
2.	Tingkat komunikatif dengan media	4	Baik
3.	Efisiensi teks	3	Cukup
4.	Kesesuaian animasi motion grafik	4	Baik
5.	Kejelasan petunjuk pembuatan	4	Baik
Jumlah		18	
Rata-rata		3,6	Baik

Berdasarkan hasil perhitungan presentase jumlah keseluruhan, aspek tampilan memperoleh 67,5% masuk dalam kategori baik dan aspek editing memperoleh 72% masuk dalam kategori baik sehingga dapat disimpulkan menurut ahli media, media pembelajaran audio visual membuat teknik jumpitan ternasuk baik dan berdasarkan komentar/saran dari ahli media mengatakan media ini layak digunakan sebagai media referensi atau *suplement* dalam pembelajaran bagi siswa kelas VII di MTs Negeri Godean maupun *audience* umum.

Uji Coba Produk

A. Hasil Angket Uji Produk Massal

1. Aspek Pembelajaran

No.	Indikator	Interval yang dipilih	Jumlah siswa yang memilih	Jumlah Skor	Kriteria
1.	Kejelasan rumusan standar kompetensi	5	1	5	Sangat Baik
		4	23	92	Baik
		3	7	21	Cukup
		2	1	2	Kurang
2.	Kemudahan memahami materi	5	6	30	Sangat Baik
		4	17	68	Baik
		3	7	21	Cukup
		2	2	4	Kurang
3.	Keruntutan penyajian materi	5	12	60	Sangat Baik
		4	19	76	Baik
		3	5	15	Cukup
		2	1	2	Kurang

4.	Ketepatan tujuan	5	10	50	Sangat Baik
		4	18	72	Baik
		3	2	6	Cukup
		2	2	4	Kurang
5.	Kelengkapan materi	5	7	35	Sangat Baik
		4	18	72	Baik
		3	6	18	Cukup
		2	1	2	Kurang
6.	Pemberian contoh langkah-langkah pembuatan	5	14	70	Sangat Baik
		4	10	40	Baik
		3	8	24	Cukup
7.	Kedalaman materi	5	8	40	Sangat Baik
		4	22	88	Baik
		3	1	3	Cukup
		2	1	2	Kurang
8.	Kejelasan petunjuk pembuatan	5	14	70	Sangat Baik
		4	12	48	Baik
		3	5	15	Cukup
		2	1	2	Kurang
Jumlah				1078	
Persentase Rata-Rata		4,2		82,4%	Baik

2. Aspek Materi/Isi

No.	Indikator	Interval yang dipilih	Jumlah siswa yang memilih	Jumlah Skor	Kriteria
1.	Kejelasan uraian materi	5	12	60	Sangat Baik
		4	18	72	Baik
		3	2	6	Cukup
2.	Kesesuaian dengan situasi siswa	5	10	50	Sangat Baik
		4	14	56	Baik
		3	5	15	Cukup
		2	3	6	Kurang
3.	Aktualisasi isi materi	5	9	45	Sangat Baik
		4	14	56	Baik
		3	7	21	Cukup
		2	2	4	Kurang
4.	Kebersamaan materi dalam kehidupan	5	9	45	Sangat Baik
		4	14	56	Baik
		3	6	18	Cukup
		2	3	6	Kurang
5.	Kesesuaian materi dengan kompetensi	5	12	60	Sangat Baik
		4	18	72	Baik
		3	2	6	Cukup
6.	Ketepatan contoh untuk memperjelas materi	5	12	60	Sangat Baik
		4	16	64	Baik
		3	3	9	Cukup
		2	1	2	Kurang
7.	Kejelasan contoh pembuatan yang disajikan	5	11	55	Sangat Baik
		4	9	36	Baik
		3	2	6	Cukup
8.	Kejelasan bahasa yang digunakan	5	15	85	Sangat Baik
		4	12	48	Baik
		3	3	9	Cukup
		2	2	4	Kurang
9.	Kejelasan rumusan standar kompetensi	5	7	35	Sangat Baik
		4	17	68	Baik
		3	7	21	Cukup
		2	1	2	Kurang
Jumlah				1158	
Persentase Rata-Rata		4		81,4%	Baik

3. Aspek Editing

No.	Indikator	Interval yang dipilih	Jumlah siswa yang memilih	Jumlah Skor	Kriteria
1.	Konsistensi penyajian	5	5	25	Sangat Baik
		4	19	76	Baik
		3	7	21	Cukup
		2	1	2	Kurang
2.	Tingkat komunikatif dengan media	5	10	50	Sangat Baik
		4	15	60	Baik
		3	6	18	Cukup
		2	1	2	Kurang
3.	Efisiensi teks	5	7	45	Sangat Baik
		4	19	76	Baik
		3	6	18	Kurang
		2	1	2	Kurang
4.	Kesesuaian Animasi motion grafik	5	9	45	Sangat Baik
		4	17	56	Baik
		3	5	15	Cukup
		2	1	2	Kurang

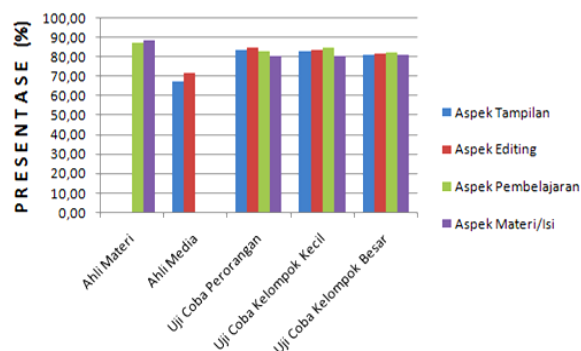
5.	Kejelasan petunjuk pembuatan	5	16	80	Sangat Baik
		4	13	52	Baik
		3	3	9	Kurang
		Jumlah		657	
Persentase Rata-Rata				82%	Baik
		4,1			

4. Aspek Tampilan

No.	Indikator	Interval yang dipilih	Jumlah siswa yang memilih	Jumlah Skor	Kriteria
1.	Layout tata letak teks dan video	5	10	50	Sangat Baik
		4	18	72	Baik
		3	4	12	Cukup
2.	Kesesuaian pemilihan jenis font/huruf	5	7	35	Sangat Baik
		4	20	80	Baik
		3	5	15	Cukup
3.	Ukuran font/huruf	5	16	80	Sangat Baik
		4	10	40	Baik
		3	6	18	Cukup
4.	Kesesuaian pemilihan musik dengan materi	5	14	70	Sangat Baik
		4	11	44	Baik
		3	8	24	Cukup
5.	Kejelasan suara narator	5	8	40	Sangat Baik
		4	11	44	Baik
		3	8	24	Cukup
6.	Kesesuaian pemilihan musik dengan materi	5	9	45	Sangat Baik
		4	15	60	Baik
		3	6	18	Cukup
		2	2	4	Kurang
7.	Kesesuaian pemilihan video dengan materi	5	10	50	Sangat Baik
		4	15	60	Baik
		3	5	15	Cukup
		2	1	2	Kurang
8.	Durasi video	5	9	45	Sangat Baik
		4	16	64	Baik
		3	5	15	Cukup
		2	2	4	Kurang
		Jumlah		1030	
Persentase Rata-Rata				81,4%	Baik
		4			

Berdasarkan hasil penilaian menggunakan angket melalui uji coba massal ini memperlihatkan bahwa media ini layak untuk digunakan sebagai alat bantu penyampaian materi dalam pembelajaran batik jumputan untuk peserta didik kelas VII, dengan rincian: aspek pembelajaran termasuk dalam kategori sangat baik dengan rata-rata persentase 82,4% aspek materi/isi termasuk ke dalam kategori sangat baik dengan rata-rata 81,4%, aspek tampilan termasuk ke dalam kategori sangat baik 81,4%, aspek editing termasuk ke dalam kategori sangat baik dengan rata-rata presentase 82%. Berikut

dapat dilihat pada diagram rekapan hasil ahli materi, ahli media dan peserta didik:



Gambar 1. Diagram rekapan hasil validasi ahli media dan uji coba (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Pengembangan dan penelitian media pembelajaran audio visual membuat teknik jumputan ini dibuat dengan beberapa langkah sebagai berikut: potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi produk, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, dan produksi massal. Setelah melakukan uji coba keseluruhan dapat disimpulkan bahwa uji coba media pembelajaran audio visual membuat teknik jumputan ini masuk dalam kategori sangat layak untuk digunakan dengan hasil rerata keseluruhan skor total 83,17%. Dengan demikian, pengembangan media yang dilakukan peneliti layak dan dapat digunakan dalam pembelajaran prakarya batik jumputan kelas VII di MTs Negeri Godean.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang diperoleh, maka saran yang diberikan adalah bagi MTs Negeri Godean, agar memanfaatkan media pembelajaran audio visual ini sebagai alternatif suplemen media pembelajaran dalam proses pembelajaran dan menambah lagi koleksi produk-produk multimedia lainnya. Kemudian bagi Guru Prakarya MTs Negeri Godean, agar tujuan hasil pembelajaran bisa tercapai dengan maksimal lebih baik guru mengatur waktu rencana pelaksanaan pembelajaran, dengan menambahkan waktu lebih lama pada tahap penyampaian materi dan proses pembuatan batik sebelum memasuki proses praktik pembuatan batik jumputan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Handoyo, Joko Dwi. 2008. *Batik dan Jumputan*. Yogyakarta : PT. Macanan Jaya Cemerlang.
- Riyana. 2007. *Pedoman Pengembangan Video*. Bandung : Program P3AI Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Susilana, R. dan Cepi Riyana. 2009. *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.