

PERANCANGAN KOMIK BATIK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BATIK UNTUK SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 1 JETIS BANTUL

DESIGNING BATIK COMIC AS A BATIK LEARNING MEDIA FOR VIII CLASS STUDENT OF 1 JETIS BANTUL JUNIOR HIGH SCHOOL

Oleh: Imadudin Yudhistira, NIM 13207241003, Program Pendidikan Kriya, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta, imadudinyudhistira@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan menghasilkan media pembelajaran batik berupa komik edukasi dengan unsur cerita, ilustrasi, materi dan gaya bahasa untuk siswa SMP sekaligus mengandung nilai sikap, pengetahuan dan keterampilan mengenai batik yang dibutuhkan siswa SMP. Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* atau R&D, melalui 8 tahapan yang memfokuskan pada perancangan media pembelajaran batik dalam bentuk komik edukasi. Subjek penelitian adalah siswa SMP N 1 Jetis kelas VIII sejumlah 32 anak. Teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara dan studi literatur. Teknik analisis data menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif dengan penyederhanaan data secara deskriptif menggunakan tabel frekuensi. Validasi produk dilakukan oleh 3 orang ahli. Hasil penelitian menunjukkan bahwa untuk merancang media pembelajaran batik berupa komik edukasi memiliki unsur cerita fantasi sederhana yang disesuaikan dengan keseharian siswa. Gaya bahasa yang diterapkan singkat, padat, dan sederhana. Materi berupa pengertian batik, macam-macam batik, motif batik beserta makna filosofisnya, teknik pembuatan batik, dan cara melestarikan batik. Nilai keseluruhan tingkat kelayakan komik edukasi batik = 92%. Dengan demikian komik edukasi dinyatakan sangat layak dijadikan media pembelajaran batik.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Batik, Komik Edukasi

ABSTRACT

This study is intended to make a batik learning media of education comic that contains story element, illustration, and language features for Junior High School Students. Besides that, this media also contains attitude values knowledge, and skill about batik which is related and needed to JHS students. This study is a Research and Development (R&D) in which go through 8 steps focused on designing batik learning media as an educative comic book. The research subject were 32 students of VIII Grade on 1 Jetis Bantul Junior High School. The data was collected by observations, interviews, and literature studies. In this research, the technique to analysis data was qualitative and quantitative analysis with data simplification with frequency table. Meanwhile, the product validation was done by three experts. The result shows that the design of batik learning media had a simple fantasy story elements based on students daily life. The language features are short, compact, and simple. The materials are about meaning of batik, kind of batik, batik's motive which contains philosophy meaning, how to make batik, and how to conserve batik. the overall score of batik educative comic book is about 92%, it can be concluded that this educational comic is stated very proper as a batik learning media.

Keywords: Batik learning Media, Educational Comic

PENDAHULUAN

Sebagai salah satu bentuk jenis bacaan, komik masih terperangkap dalam asumsi sebagian besar publik yang menganggap bahwa komik adalah bacaan ringan sekadar sebagai hiburan. Masyarakat memandangnya sebagai sesuatu yang rendah dan sepele, bahkan menganggap sebagai bacaan yang hanya diperuntukkan bagi anak-anak. Marcell Boneff (1998:99) menjelaskan bahwa komik seringkali menjadi sasaran kritik masyarakat (orang tua, guru, wartawan) yang mendukung bacaan yang “sehat” untuk anak-anak. Mereka menganggap komik sebagai terbitan pornografis, non-gramatis, dan non-edukatif.

McCloud (2008: 10-11) memetakan potensi-potensi komik dalam sembilan arah, yaitu: 1) komik sebagai karya sastra, 2) komik sebagai seni, 3) komik sebagai kendali atas hak-hak komikus, 4) komik sebagai industri bisnis yang selalu berinovasi, 5) komik sebagai alat membentuk persepsi masyarakat, 6) pengawasan institusional, 7) komik sebagai bukti keseimbangan gender, 8) komik sebagai representasi kaum minoritas, dan 9) komik mampu menampilkan beraneka ragam genre. Di Indonesia komik masih dianggap hanya sebagai media hiburan saja. Berbeda sekali

dengan perkembangan komik di Jepang sebagaimana yang dimuat dalam laman web Kementerian Luar Negeri Jepang (www.mofa.go.jp) dan *International Manga Award* (www.manga-award.jp) bahwa perkembangan komik di Jepang telah menjadikan komik sebagai sarana diplomasi. Melalui Kementerian Luar Negeri, Pemerintah Jepang mengadakan “*The International MANGA Award*” pada tahun 2007. Acara ini diselenggarakan pada Mei 2007 atas perintah dari Menteri Luar Negeri Taro Aso dengan tujuan memberikan dan menciptakan komik sebagai kontribusi untuk penyebaran budaya *manga* dan budaya Jepang di luar negeri.

Komik di Indonesia masih dinilai sebagai media hiburan sebagaimana pada alinea di atas, sehingga penulis mencetuskan sebuah ide untuk merancang komik edukasi. Pemilihan media pembelajaran berupa komik dikarenakan komik bersifat menghibur dan pembacanya tidak bosan seperti buku pelajaran konvensional pada umumnya sering dinilai membosankan oleh siswa. Komik dinilai lebih menyenangkan dan menghibur karena anak-anak cenderung lebih tertarik dengan ilustrasi gambar sebagaimana yang diutarakan Nana Sudjana (2013: 12) bahwa ilustrasi gambar dapat menarik

minat belajar siswa secara efektif dan ilustrasi gambar membantu siswa membaca buku pelajaran terutama dalam menafsirkan dan mengingat isi materi dan teks yang menyertainya. Selain itu, menurut Daryanto (2013: 128), disebutkan bahwa secara empirik siswa cenderung lebih menyukai buku yang bergambar, yang penuh warna dan divisualisasikan dalam bentuk realistik maupun kartun.

Walaupun komik edukasi bukanlah hal yang baru, namun bagaimana penyampaian muatan konten atau isi dalam komik perlu adanya inovasi. Perancangan komik edukasi ditujukan sebagai media belajar anak-anak khususnya siswa kelas VIII. Dalam perancangannya, komik edukasi ini akan disesuaikan dengan karakteristik anak-anak dan muatan materi dalam komik tersebut. Sedangkan materi yang akan disampaikan dalam komik edukasi adalah materi mata pelajaran batik. Pemilihan materi batik karena batik merupakan salah satu warisan Indonesia yang masuk dalam *Masterpiece of Oral and Intangible Heritage of Humanity* oleh UNESCO pada tahun 2009 (Asti Musman, 2001: 1). Sudah selangkahnya sebagai generasi muda sekaligus penerus perlu menjaga dan melestarikan warisan budaya tersebut.

Yayat Nusantara (2007: 5) mengemukakan bahwa membatik adalah

menutup kain dengan melukiskan atau menempelkan malam cair menggunakan canting atau alat cap (cetak). Perkembangan batik di dunia pendidikan saat ini terlihat dengan adanya muatan lokal batik yang dikembangkan oleh pemerintah, khususnya Daerah Istimewa Yogyakarta. Dalam Kurikulum Muatan Lokal Batik SMP DIY (2013: 05) muatan lokal batik merupakan sarana pembina rasa bangga terhadap budaya bangsa, sarana peningkatan pengetahuan dan keterampilan dalam rangka pelestarian batik sebagai budaya asli Indonesia, sarana menyebarkan batik dan sebagai sarana pemahaman batik melalui proses pembuatannya.

Salah satu cara yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dan upaya pelestarian batik dalam proses pembelajaran adalah dengan media pembelajaran. Perancangan media pembelajaran yang sesuai untuk menyampaikan segala informasi bukan hanya berupa tulisan, namun juga memuat ilustrasi yang jelas mengenai batik. Penulis memutuskan untuk menggunakan komik sebagai media pembelajaran batik. Komik bila dikembangkan dan dipergunakan dalam bidang pendidikan akan sangat menarik, serta untuk membantu keterbatasan menangkap penjelasan dan penyampaian lisan materi oleh guru.

Berdasarkan pernyataan-pernyataan di atas maka muncul sebuah gagasan untuk merancang sebuah media pembelajaran berupa komik edukasi yang memuat materi batik untuk siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama yang kemudian diimplementasikan dalam sebuah penelitian yang berjudul “Perancangan Komik Batik sebagai Media Pembelajaran Batik untuk Siswa Kelas VIII SMP N 1 Jetis” yang nantinya akan diujicobakan kepada siswa SMP N 1 Jetis sebagai sampel. Media pembelajaran ini bertujuan untuk mengoptimalkan komik sebagai media pendidikan di dunia pendidikan dan diharapkan mampu meningkatkan minat membaca siswa sekaligus sebagai upaya pelestarian batik di Indonesia.

METODE PENELITIAN

Konsep Produk

Konsep awal produk yang akan diciptakan merupakan komik edukasi dengan jumlah halaman 40 halaman hingga 50 halaman. Komik tersebut akan dirancang sesuai dengan materi pembelajaran batik yang diajarkan di SMP N 1 Jetis Bantul. Dalam perancangannya, pemilihan materi pada komik disesuaikan dengan kurikulum, silabus, Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, serta rancangan pelaksanaan pembelajaran yang berlaku.

Desain Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*) atau *R&D*. Menurut Sugiyono (2012: 407) penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) atau *R&D* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Metode penelitian *R&D* ini bertujuan untuk menginovasikan media pembelajaran berupa komik edukasi batik yang dapat dipergunakan para siswa dalam kegiatan pembelajaran. Melalui prosedur pengembangan adaptasi dari penelitian dan pengembangan Sugiyono, maka penelitian ini terdiri dari 8 tahapan yaitu: (1) Analisis Kebutuhan; (2) Pengumpulan Data; (3) Desain Produk; (4) Validasi Desain Awal; (5) Revisi Desain; (6) Validasi Desain (Validasi Ahli); (7) Uji Coba Terbatas dan (8) Revisi Desain dan Implementasi Produk.

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMP N 1 Jetis Bantul. Alasan pemilihan tempat penelitian di SMP N 1 Jetis Bantul adalah karena dahulu peneliti melakukan kegiatan PPL disana dan sudah mengenal sekolah, para guru, staf dan telah dekat dengan para siswa. Ditambah kesediaan pihak sekolah

menjadi tempat penelitian dan disana pelajaran batik menjadi pelajaran muatan lokal. Sasaran penelitian adalah siswa kelas VIII.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian yaitu siswa kelas VIII SMP N 1 Jetis Bantul yang diambil dari kelas VIII A dan VIII F menyesuaikan jadwal yang ditentukan sekolah. Dengan jumlah 5 siswa untuk uji personal, 15 siswa untuk uji kelompok kecil, dan 32 siswa untuk uji kelompok besar.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian dan pengembangan ini adalah analitik deskriptif, yaitu proses penyederhanaan data secara deskriptif dengan tabel frekuensi (tabel tunggal). Analitik deskriptif digunakan untuk menjelaskan media pembelajaran komik edukasi untuk pembelajaran batik di sekolah menengah pertama. Data hasil penilaian dari para ahli validasi dan siswa yang telah diperoleh kemudian diolah dan dianalisis. Langkah-langkah analisis data adalah sebagai berikut: (1) Dengan mengubah penilaian dalam bentuk kualitatif menjadi kuantitatif dengan ketentuan;(2) Menghitung skor rata-rata dengan rumus: $X = \frac{\sum x}{N}$;(3) Mengubah skor rata-rata menjadi nilai kualitatif sesuai dengan kriteria penilaian.

Data yang diperoleh dari penilaian ahli materi, ahli media, guru mata pelajaran dan siswa kelas 8 SMP N 1 JetisBantul yang berupa data kualitatif dikonversikan menjadi skor data kuantitatif, sesuai dengan aturan pemberian skor. Kemudian menganalisis setiap aspek dan mengkonversi skor menjadi tingkat kelayakan produk dengan mengacu pada kriteria penilaian ideal yang sudah ditentukan sebelumnya.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pengembangan komik edukasi sebagai media pembelajaran di kelas, di rumah maupun sumber belajar mandiri melalui beberapa tahapan, yaitu:

1. Tahap I Analisis Kebutuhan, dilakukan melalui 3 tahap yaitu observasi, wawancara dengan guru terkait, studi literatur mengenai dokumentasi pendidikan dan kajian pustaka mengenai pemilihan materi yang sesuai dalam mengembangkan produk.
2. Tahap II Pengumpulan Data, berupa observasi, kajian pustaka maupun dokumentasi. Kemudian menentukan tujuan dari pembuatan komik edukasi batik, memilih Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD), yang dipergunakan dalam penciptaan kemudian menggabungkan (merangkum) dan menetapkan KI dan

KD yang sesuai dengan materi yang telah dipilih sebelumnya untuk komik edukasi. Selain pengumpulan data pembelajaran, juga diperlukan pengumpulan data atau riset untuk pengembangan komik dan materi yang akan disampaikan.

3. Tahap III Perancangan dan Pengembangan, seperti membuat desain karakter, merancang alur cerita, membuat naskah cerita, membuat *draft* atau *storyline*, membuat *storyboard*, penintaan atau *inking*, pemindaian menggunakan *scanner* yang kemudian akan diproses dengan komputer, memberi warna (pewarnaan) tiap panel pada setiap halaman menggunakan piranti lunak GIMP 2 dan Adobe Photoshop CS 6 , *lettering* atau pemberian dialog pada balon kata dengan teks dan *symbolia*, menyusun halaman pengantar, kompetensi, daftar pustaka, soal evaluasi dan membuat halaman sampul depan dan belakang.
4. Tahap IV dan V Validasi Desain Awal dan Revisi Desain, validasi oleh materi ahli media, dan guru mata pelajaran termasuk penilaian terhadap penggambaran ilustrasi dalam komik edukasi yang mampu menampilkan aspek sikap, aspek pengetahuan dan aspek keterampilan serta nilai estetika dari komik edukasi batik.

Komik edukasi batik untuk pembelajaran batik yang telah dibuat memiliki spesifikasi sebagai berikut:

- a. Penyajian komik edukasi dalam bentuk buku dengan halaman isi menggunakan kertas HVS 100 gsm dan halaman sampul menggunakan kertas ivory 260 gsm.
- b. Pembuatan media pembelajaran komik edukasi menerapkan desain dan tata tulis gaya komik yang telah disesuaikan dengan anak-anak.
- c. Ilustrasi halaman sampul komik edukasi batik disesuaikan dengan tema untuk mendukung isi komik.
- d. Pemilihan warna halaman sampul komik disesuaikan dengan ilustrasi yang ada agar saling terhubung.
- e. Isi komik edukasi batik meliputi pendahuluan, perlengkapan membatik, proses membatik tulis, proses pewarnaan dan proses pelorotan. Materi yang ada berdasarkan pada Kompetensi Inti (KI) 3: memahami, menerapkan pengetahuan faktual tentang batik, pengetahuan konseptual dan makna batik, serta prosedural dalam membuat batik berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan batik, teknologi batik, batik sebagai karya seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata. KD 3.1: Mengidentifikasi pengertian batik, ragam batik, teknik pembuatan batik,

- alat dan bahan membuat, dan upaya melestarikan batik. KD 3.2: Menguraikan keunikan batik dari segi teknik (prosedur) konsep motif dan implementasinya sebagai karya seni.
- f. Strategi dalam membaca komik edukasi, yaitu: 1) Membaca dan memahami kompetensi untuk memahami materi yang ditampilkan dalam komik edukasi batik; 2) Sasaran pendahuluan untuk mengetahui tujuan dan maksud dari pembuatan komik edukasi batik ini; 3) Materi komik edukasi batik tidak hanya ditampilkan melalui ilustrasi gambar, namun juga dengan berbagai contoh gambar/ foto mengenai materi. Hal ini dilakukan sebagai upaya memperjelas materi yang disampaikan sekaligus untuk menarik rasa ingin tahu dari para pembaca; 4) Materi yang ditampilkan menggunakan tata tulis seperti komik edukasi pada umumnya
- g. Terdapat kunci jawaban pada uji kompetensi atau soal evaluasi pilihan ganda yang tertera pada halaman belakang dengan tata cara penampilan dibalik.
5. Tahap IV dan V Validasi Desain (Validasi Ahli) dan Revisi Desain. Secara keseluruhan hasil dari validasi ahli menurut 3 orang ahli yaitu komik edukasi sudah layak untuk diuji cobakan pada siswa. Karena hasil

penilaian kelayakan dari para ahli pada tiap aspek penilaian telah sesuai dengan kriteria penskoran dan menunjukkan sangat baik. Namun harus melalui tahap revisi terlebih dahulu sesuai dengan saran dan masukkan dari para ahli.

Hasil validasi ahli materi, ahli media, dan guru mata pelajaran dalam aspek isi/materi, aspek pembelajaran, aspek bahasa, aspek tampilan, dan aspek penyajian menunjukkan bahwa secara umum berbentuk komik edukasi batik yang disusun adalah sangat baik dengan nilai kelayakan sebesar 92 persen.

6. Tahap VII Uji Coba Terbatas, meliputi uji personal (5 orang siswa), kelompok kecil (15 orang siswa), dan kelompok besar (32 orang siswa): penelitian melibatkan siswa kelas VIIIA dan VIIIE SMP N 1 Jetis Bantul. Uji coba terbatas untuk melihat sejauh mana kelayakan komik edukasi berupa media pembelajaran batik untuk siswa SMP. Penilaian siswa, atas semua aspek media pembelajaran batik berbentuk komik edukasi yang disusun adalah baik dengan nilai kelayakan komik edukasi batik sebesar 84,5 persen. Hal ini didukung dengan saran dan masukkan dari siswa yang menyebutkan bahwa komik edukasi sangat menarik, mudah dipahami dan

sesuai dengan materi pelajaran batik yang diajarkan di sekolah sehingga, membantu mereka dalam belajar.

7. Tahap VIII Revisi dan Implementasi Produk hasil dari validasi ahli dan uji terbatas yang menghasilkan beberapa saran serta masukkan dari para ahli dan siswa. Saran dan masukkan inilah yang menjadi dasar komik edukasi batik akan mengalami revisi, sehingga dapat layak digunakan sebagai media pembelajaran efektif dan menyenangkan untuk sekolah menengah pertama.

Tujuan perancangan media pembelajaran batik berupa komik edukasi adalah sebagai media pembelajaran yang mampu menambah pengetahuan dan pemahaman siswa mengenai batik seperti pengertian batik, macam-macam batik, makna dan motif batik, dan cara membatik. Sehingga siswa mampu belajar lebih mandiri dan mendapatkan pengetahuan guna mengatasi masalah-masalah yang dijumpai dalam pelajaran membatik. Produk ini diciptakan sebagai salah satu solusi dari pengembangan media pembelajaran dan bahan ajar mengenai batik. Ditambah untuk mengatasi kejenuhan atau kebosanan siswa dalam pembelajaran batik sehingga semangat mereka dapat meningkat setelah membaca komik edukasi dan dapat memanfaatkan waktu untuk belajar mandiri di manapun siswa berada.

Isi atau materi komik edukasi dijelaskan melalui jalan cerita yang disusun sendiri oleh penulis. Jalan ceritan dalam komik dibuat sesederhana mungkin sehingga mudah dipahami. Ilustrasi dan warna dalam komik disesuaikan dengan naskah cerita yang telah disusun sebelumnya. Selain ilustrasi, dalam komik edukasi yang telah dibuat juga didukung dengan contoh gambar yang jelas sehingga mempermudah siswa memahami materi. Pada halaman awal terdapat dua halaman spread yang berisi kompetensi inti dan kompetensi dasar sebagai acuan pemilihan materi. Pada halaman isi terdapat penjelasan pengertian batik, makna filosofis motif batik yang meliputi Batik Lereng, batik Kawung, Batik Parang, Batik Tambal, Batik Ceplok, Batik Sekar Jagad, Batik Semen, Batik Gurda, dan Batik Mega Mendung. Selain makna filosofis, juga disampaikan langkah membatik dan cara melestarikannya. Komik ini didukung dengan pemberian soal evaluasi untuk mengukur pemahaman siswa setelah membaca komik batik.

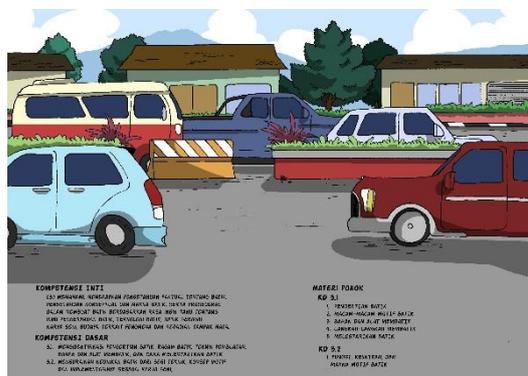
Berdasarkan hasil validasi ahli materi, ahli media, dan guru mata pelajaran, perancangan produk komik edukasi batik telah memenuhi syarat kelayakan dalam kategori sangat baik. Dari hasil validasi ahli tersebut maka komik edukasi batik layak untuk dijadikan media pembelajaran. Masukkan yang diperoleh

pada hasil uji coba terbatas dari siswa, menyebutkan bahwa komik edukasi batik mampu membantu dan meningkatkan pemahaman mereka dalam pembelajaran batik. Nilai edukatif dan manfaat yang diperoleh dari penciptaan komik edukasi batik adalah mampu menghasilkan media pembelajaran yang bernilai edukasi dan menyenangkan sebagai bahan ajar bagi siswa sekolah menengah pertama maupun masyarakat luas. Selain itu mampu meningkatkan semangat belajar dan membaca.

Nilai rata-rata indikator kelayakan media pembelajaran batik berupakomik edukasi sangat baik yang meliputi penilaian materi, desain dan ilustrasi gambar, kesesuaian bahasa dan kemenarikan komik edukasi batik sebesar 92 persen. Sedangkan nilai rata-rata keseluruhan indikator kelayakan komik edukasi batik sebesar 92 persen. Maka komik edukasi dapat dikatakan layak sebagai media pembelajaran batik dengan kategori sangat layak.



Gambar 1. Cover Depan dan Belakang Komik Edukasi



Gambar 2. Spread Sheet yang Berisi KD dan Materi



Gambar 3. Contoh Ilustrasi pada Komik Edukasi

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

Produk komik edukasi batik dalam penelitian dan pengembangan (*research and development*) ini dikembangkan melalui delapan tahapan sebagai berikut: tahap I, yaitu analisis kebutuhan; tahap II,

mengumpulkan data; tahap III, desain produk awal; tahap IV dan V yaitu validasi desain awal dan revisi desain; tahap VI yaitu validasi desain (validasi ahli); tahap VII yaitu uji coba terbatas dan tahap VIII yaitu revisi dan mengimplementasikan produk.

Penciptaan media pembelajaran batik berupa komik edukasi memiliki unsur cerita yang mudah dipahami. Bahasa yang digunakan ringan, singkat, padat, tidak terlalu formal, tidak ambigu dan sering digunakan dalam komik edukasi pada umumnya. Ilustrasi gambar disesuaikan dengan jalan cerita sekaligus memperjelas materi batik. Materi yang disajikan dalam komik edukasi batik adalah pengertian batik, macam-macam batik, makna filosofis motif batik, langkah-langkah membatik, dan cara melestarikan batik. Secara keseluruhan komik edukasi batik disusun dalam 53 halaman dengan kertas HVS 100 gsm pada bagian isi dan ivory paper 260 gsm pada sampul komik.

Komik batik memiliki latar tempat di Yogyakarta, tetapi materi yang disampaikan beragam tidak hanya batik Yogyakarta. Isi materi komik edukasi batik berupa penjelasan pengertian batik, makna filosofis motif batik yang meliputi Batik Lereng, batik Kawung, Batik Parang, Batik Tambal, Batik Ceplok, Batik Sekar Jagad, Batik Semen, Batik Gurda, dan Batik

Mega Mendung. Selain makna filosofis, juga disampaikan langkah membatik dan cara melestarikannya. Komik ini didukung dengan pemberian soal evaluasi untuk mengukur pemahaman siswa setelah membaca komik batik.

Berdasarkan penilaian tingkat kelayakan komik edukasi batik menunjukkan, bahwa komik edukasi sangat layak sebagai media pembelajaran batik dan dapat dijadikan media pembelajaran yang efektif, dengan nilai kelayakan sebesar: (a) aspek isi dan pembelajaran menurut ahli materi sebesar 92%; (b) aspek media menurut ahli media sebesar 90%; aspek isi dan pembelajaran menurut guru mata pelajaran sebesar 94%; dan aspek kelayakan menurut para siswa sebesar 84,5%. Secara keseluruhan tingkat kelayakan komik edukasi batik sebesar 92% sehingga komik edukasi batik dikatakan sangat layak sebagai media pembelajaran batik.

Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan penelitian dan pengembangan produk komik edukasi batik ini adalah dibutuhkannya waktu yang lama dalam proses pembuatan, mulai dari pemilihan materi, pembuatan alur cerita, desain ilustrasi (adegan), penyusunan dan pewarnaan.

Karena keterbatasan waktu yang ada sehingga penciptaan dan

pengembangan komik edukasi batik masih merupakan tahap awal sehingga bisa dikembangkan pada penelitian lebih lanjut.

Penulis hanya mengangkat materi yang sudah ada dengan dokumentasi dari berbagai buku bacaan. Karena penelitian ini lebih berfokus kepada penyampaian materi dan bagaimana materi tersebut mudah diterima oleh pembaca.

Saran

Komik edukasi batik ini masih dalam tahap pengembangan awal, sehingga diharapkan bagi peneliti selanjutnya untuk tahap pengembangan materi dan desain lebih beragam, agar semakin menarik dan menjadi media pembelajaran batik yang interaktif, inovatif dan menyenangkan bagi siswa sekolah menengah pertama.

Penelitian dan pengembangan produk komik edukasi batik ini hanya sebatas pada uji kelayakan produk, oleh sebab itu bagi peneliti selanjutnya dapat dilakukan uji coba lebih lanjut dan mendalam.

Bagi sekolah menengah pertama, produk komik edukasi yang dikembangkan

dapat digunakan sebagai fasilitas belajar maupun sebagai bacaan yang menyenangkan sekaligus menambah wawasan dan pemahaman siswa mengenai batik. Sehingga siswa lebih mandiri dalam belajar dan memanfaatkan waktu luang mereka dengan membaca sekaligus belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Asti Musman & Ambar B. Arini. 2011. *Batik: Warisan Adiluhung Nusantara*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Daryanto. 2002. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Marcell Boneff. 1998. *Komik Indonesia*. Jakarta: Gramedia
- Nana Sudjana, dkk. 2013. *Media Pengajaran* (Edisi ke-11). Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Scott McCloud. 2008. *Understanding Comics: The Invisible Art*. Jakarta: Gramedia
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2012. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.