

PENGEMBANGAN MODUL ELEKTRONIK MOTIF BATIK MATA PELAJARAN SENI BUDAYA ASPEK RUPA SMA

DEVELOPMENT OF ELECTRONIC MODULE OF BATIK MOTIF OF ART AND CULTURE SUBJECTS ASPECT OF SENIOR HIGH SCHOOL

Oleh : Maria Fertina Dewi Rosari
FBS Universitas Negeri Yogyakarta
email: fertina100@gmail.com

Penelitian ini bertujuan untuk (1) menciptakan produk modul elektronik motif batik pada mata pelajaran seni rupa SMA, serta (2) mengetahui kelayakan modul elektronik motif batik pada mata pelajaran seni rupa sebagai pendukung proses pembelajaran di SMA Bopkri 2 Yogyakarta. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* yang diambil dari prosedur pengembangan Sugiyono. Berikut tahapan yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu (1) melakukan observasi dan menemukan potensi masalah, (2) pengumpulan data, (3) mendesain produk, (4) memvalidasi produk, proses validasi dilakukan dengan memvalidasi instrumen, selanjutnya proses validasi ahli materi dan ahli media, (5) revisi desain sesuai masukan dari pembimbing, ahli materi dan media, (6) uji coba I, oleh 10 peserta didik, (7) revisi produk sesuai masukan dari peserta didik, (8) uji coba II, oleh 20 peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan diskusi, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang menggunakan cara kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian pengembangan ini berupa (1) modul elektronik berjudul Wawasan Motif Batik Nusantara yang dapat digunakan untuk peserta didik, materi disesuaikan kelas XI SMA kurikulum 2013, dan menggunakan *Software Kvisoft Flipbook Maker* yang dapat dibuka di PC (*personal computer*). (2) hasil penilaian ahli materi memperoleh skor berjumlah 140, jika dikonversikan menggunakan kriteria kualitatif memperoleh nilai baik. Hasil penilaian ahli media memperoleh skor berjumlah 84, jika dikonversikan menggunakan kriteria kualitatif memperoleh nilai sangat baik. Hasil dari uji coba mendapatkan skor rata-rata 71,15 sehingga bila dikonversikan maka mendapatkan kriteria sangat baik dan dinyatakan layak digunakan.

Kata Kunci: Pengembangan Modul Elektronik, Motif Batik

The objectives of this study are: (1) Creating electronic module of Batik motif in the subject of Fine Art, (2) Reviewing whether this module is proper or not to improve teaching activities in Bopkri 2 Yogyakarta Senior High School. The method of this study is using the method of Research and Development by Sugiyono. This method uses eight procedures. Those are: (1) Observing and Finding problem, (2) Collecting data, (3) Designing the product, (4) Validating the product (This process is done by validating the instrument, professional material and professional media), (5) Revising the design based on advisers (professional material and media), (6) Doing the first trial to 10 students (7) Revising the product by reviewing students' suggestions, (8) Doing the second trial to 20 students. The writer uses two techniques in this study; Data Collection which applies discussion, observation and documentation, and Data Analysis which uses quantitative and qualitative method. The results of this study are (1) Electronic module titled "Wawasan Motif Batik Nusantara" that uses Software Kvisoft Flipbook Maker and can be opened in PC (Personal computer, is able to be applied to the students. (2) The result of the trial is the electronic module is really proper, based on the fact that it gets the average of 71,15 from 140 scores (good) in qualitative technique and 84 scores (really good) from quantitative technique and declared worthy of use.

Keywords: *The Development of Electronic Module, Batik Motif*

PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan fasilitas dalam proses pembelajaran yang memiliki peranan penting dalam melakukan interaksi antara pendidik dan peserta didik. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar (Daryanto, 2016: 06).

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada proses pembelajaran di SMA Bopkri 2 Yogyakarta khususnya mata pelajaran seni budaya, materi menggambar motif batik belum maksimal. Pada proses pembelajaran yang berlangsung, guru memberikan penjelasan tentang materi motif batik Nusantara serta memberikan gambar sebagai contoh motif batik melalui *slide power point* yang ditampilkan di depan kelas. Dalam proses pembelajaran tersebut, guru mendampingi peserta didik dan membantu apabila peserta didik mengalami kesulitan dalam menggambar motif batik Nusantara. Ketergantungan peserta didik pada keberadaan guru di kelas masih terasa, sehingga mengakibatkan peserta didik kurang aktif dan mandiri dalam belajar. Keterbatasan sumber belajar yang digunakan dan kesesuaian dengan materi motif batik Nusantara. Belum tersedianya

sumber belajar yang dikemas secara digital atau elektronik materi motif batik Nusantara yang dapat digunakan oleh peserta didik. Dalam proses pembelajaran menggunakan sumber belajar berupa buku motif batik yang dicetak, namun buku tersebut kurang menarik karena tidak ada penjelasan tentang motif batik tersebut. Selain itu juga menggunakan buku yang dikeluarkan pemerintah, namun dirasa masih terbatas pada kompetensi motif batik. Dalam hal ini guru juga memberikan beberapa contoh karya, baik berupa gambar di kertas maupun motif yang digunakan dalam karya batik.

Dalam hal ini media yang dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran materi motif batik adalah modul pembelajaran. Modul dapat diartikan sebagai suatu unit yang lengkap yang berdiri sendiri dan terdiri atas suatu rangkaian kegiatan belajar yang disusun untuk membantu siswa untuk mencapai sejumlah tujuan yang dirumuskan secara khusus dan jelas (Yesiati, dkk. 2017: 03). Sedangkan menurut Ristanto (2014: 14) menyatakan bahwa modul elektronik dapat didefinisikan sebagai sebuah bentuk penyajian bahan belajar mandiri yang disusun secara sistematis ke dalam unit pembelajaran terkecil untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu, yang disajikan dalam format elektronik.

Penegasan dari Hidayatullah, (2015: 84) salah satu media pembelajaran yang diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dan kondusif yaitu dengan penggunaan media *flip book maker*. *Flip book maker* adalah aplikasi untuk membuat *e-book, e-modul, e-paper* dan *e-magazine*. Aplikasi yang digunakan adalah *Kvisoft Flip Book Maker*.

Setelah melihat permasalahan dan potensi, maka pada penelitian ini memfokuskan pada pengembangan modul elektronik materi motif batik pada mata pelajaran seni budaya aspek seni rupa di SMA.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan yang lebih dikenal dengan R & D (*Research and Developmant*) yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Dilaksanakan bulan Januari 2018 sampai dengan bulan Juni 2018 dan dilakukan di SMA Bopkri 2 Yogyakarta yang beralamat di Jalan Jendral Sudirman 87 Yogyakarta. Subjek validasi penelitian ini adalah Ismadi, S. Pd., M. A. sebagai validator ahli materi, Arsianti Latifah, S. Pd., M. Sn. sebagai validator ahli media, dan subjek uji coba 30 peserta didik di SMA Bopkri 2 Yogyakarta. Objek penelitian ini adalah materi motif batik. Pengembangan modul

elektronik motif batik mata pelajaran seni rupa ini menggunakan langkah-langkah penelitian dan pengembangan menurut Sugiyono (2016: 409). Langkah-langkah tersebut antara lain meliputi: (1) menemukan potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) mendesain produk, (4) validasi, (5) revisi, (6) uji coba I, (7) revisi produk, (8) uji coba II.

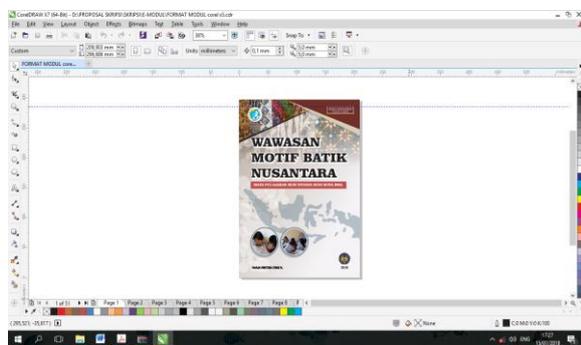
Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan diskusi dengan guru dan peserta didik, observasi/pengamatan, angket, dan dokumentasi. Serta dianalisis menggunakan teknik kualitatif dan kuantitatif. Kriteria kelayakan media yang dikembangkan apabila perhitungan dari setiap angket masuk kriteria baik, dalam perhitungan kriteria penilaian menurut ahli materi, ahli media, dan angket uji coba. Maka media tersebut dianggap sudah layak digunakan dalam proses pembelajaran seni rupa kelas XI di SMA.

PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini adalah terciptanya modul elektronik motif batik dalam pengembangan media pembelajaran. Modul elektronik yang dikembangkan tersebut dapat digunakan sebagai sumber belajar bagi peserta didik di SMA pada aspek seni rupa pada mata pelajaran seni budaya. Karena memang seni budaya menjadi salah satu mata pelajaran wajib

yang harus dipelajari peserta didik, maka dengan permasalahan-permasalahan dan potensi yang ada sehingga teretuslah pengembangan modul elektronik motif batik. Modul elektronik ini disusun sesuai dengan ketentuan dalam pengembangan media pembelajaran.

Langkah-langkah pembuatan modul elektronik ini meliputi, (1) menyiapkan materi motif batik dan menyusun modul menggunakan *Software Microsoft Word*, (2) membuat *story board* untuk penempatan layout, (3) membuat desain dan penyusunan modul dengan *software corelDRAW X7 Graphic* sesuai dengan layout yang dibuat, (4) memindahkan desain ke bentuk format PDF, (5) serta didesain dan diolah menggunakan *Software Kvisoft Flipbook Maker*. Dalam proses desain ini peneliti diberikan saran secara lisan oleh beberapa dosen, sehingga produk berupa modul elektronik motif batik dapat di proses untuk validasi ahli materi, dan ahli media.



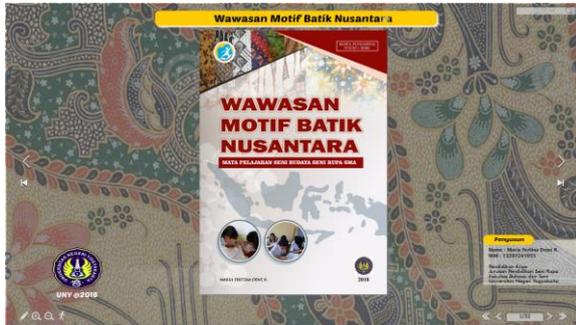
Tampilan Proses Pembuatan Modul

Proses validasi ahli materi yang pertama dan kedua tersebut mendapatkan kriteria baik. Sedangkan hasil validasi ahli media mendapatkan kriteria sangat baik. Dalam proses validasi kedua ahli tersebut mendapatkan masukan dan saran dari validator, sehingga peneliti memperbaiki modul elektronik motif batik ini. Hasil penilaian ahli materi memperoleh skor berjumlah 140, jika dikonversikan menggunakan kriteria kualitatif memperoleh nilai baik. Hasil penilaian ahli media memperoleh skor berjumlah 84, jika dikonversikan menggunakan kriteria kualitatif memperoleh nilai sangat baik. Proses berikutnya adalah perbaikan/revisi pada modul elektronik tersebut.

Setelah proses perbaikan/ revisi sesuai saran yang diberikan oleh validator, maka dapat proses selanjutnya diujicobakan pada kelompok kecil yaitu 10 orang peserta didik di SMA Bopkri 2 Yogyakarta. Hasil dari uji coba I ini mendapatkan skor rata-rata 70,8 sehingga bila dikonversikan maka mendapatkan kriteria sangat baik. Setelah mengetahui hasil tersebut dan masukan dari peserta didik maka revisi dan perbaikan modul elektronik motif batik dilakukan oleh peneliti. Setelah proses tersebut selesai maka diujicobakan kepada kelompok besar yang berjumlah 20 orang. Hasil dari uji coba II ini mendapatkan skor rata-rata

71,15 sehingga bila dikonversikan maka mendapatkan kriteria sangat baik.

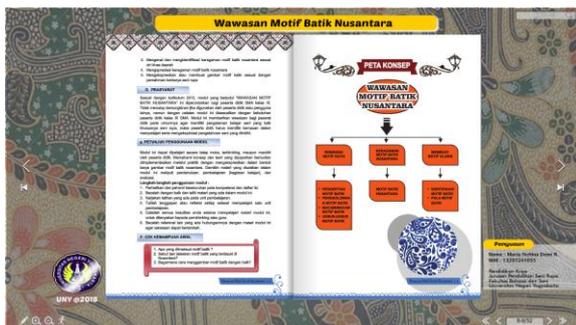
Berikut ini merupakan tampilan hasil yang mewakili dari pengembangan tersebut.



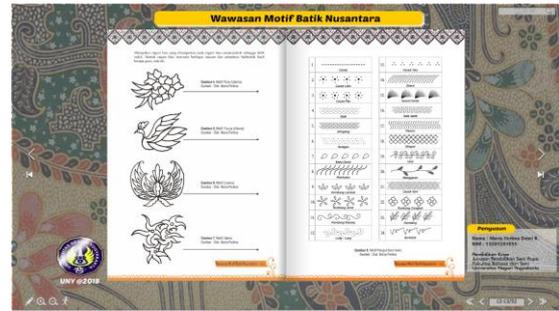
Gambar 1. Slide Tampilan Pada Sampul Depan Modul Elektronik



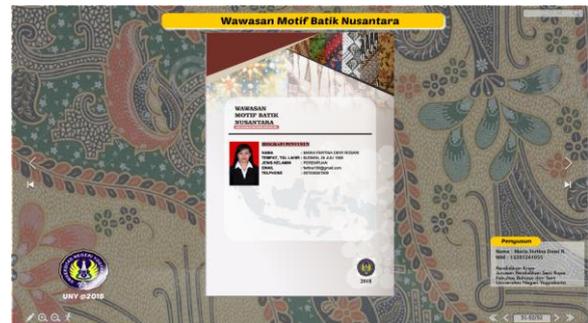
Gambar 2. Slide Tampilan pada Kata Pengantar Modul Elektronik



Gambar 3. Slide Tampilan pada Peta Konsep Modul Elektronik



Gambar 4. Slide Tampilan Bagian Pembelajaran Modul Elektronik



Gambar 5. Slide Tampilan Bagian Sampul Modul Elektronik

Modul elektronik motif batik ini berjudul “Wawasan Motif Batik Nusantara” yang dapat digunakan untuk peserta didik sebagai modul pendamping pada mata pelajaran seni budaya aspek seni rupa jenjang SMA. Materi yang diuraikan dalam modul elektronik tersebut sesuai dengan kompetensi kelas XI SMA/MA dengan menggunakan kurikulum 2013.

Terdapat materi pokok tentang wawasan motif batik Nusantara, yang meliputi tiga kegiatan belajar yaitu (1) wawasan motif batik, (2) motif batik Nusantara, dan (3) membuat motif batik. Di setiap kegiatan belajar dilengkapi

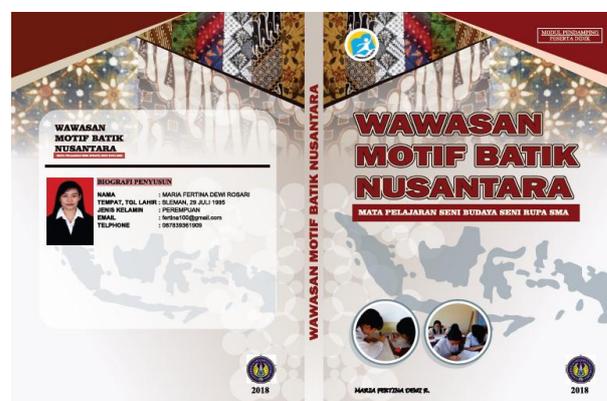
dengan tujuan pembelajaran, materi yang akan disampaikan dalam bentuk teks maupun gambar, rangkuman, refleksi, serta uji kompetensi. Selain itu pada akhir bab disajikan tes kognitif, tes psikomotor, cara penilaian diri dan antar teman, serta dilengkapi dengan kunci jawaban dari pertanyaan yang terdapat dimodul tersebut. Dengan kelengkapan yang terdapat dalam modul elektronik ini diharapkan dapat belajar secara mandiri.

Modul tersebut memiliki 50 halaman, yang terdiri dari (1) sampul depan modul, (2) identitas modul berupa kata pengantar, daftar isi, daftar gambar, glosarium, (3) pendahuluan meliputi: kompetensi inti, kompetensi dasar, deskripsi modul, prasyarat, petunjuk penggunaan modul, cek kemampuan awal, (4) pembelajaran yang terbagi menjadi tiga, yaitu pembelajaran 1 tentang wawasan motif batik, pembelajaran 2 tentang keragaman motif batik Nusantara dan pembelajaran 3 tentang membuat/menggambar motif batik, (5) evaluasi atau penilaian, (6) kunci jawaban, (7) daftar pustaka, (8) sampul belakang modul elektronik motif batik.

Hasil produk ini berupa file modul elektronik motif batik dalam bentuk .exe menggunakan *software Kvisoft Flipbook Maker* yang dikemas dalam bentuk CD (*Compact Disk*). Berikut ini merupakan tampilan desain dari CD dan sampulnya.



Gambar 6. Desain Stiker CD Modul Elektronik



Gambar 7. Desain Sampul CD Modul Elektronik

Modul elektronik motif batik ini dilengkapi dengan suara atau sound, bila dibuka dalam setiap halamannya akan berbunyi seperti membuka buku dengan tangan.

Ketercapaian setiap tahapan yang dilakukan sesuai dengan pengembangan media pembelajaran tersebut menghasilkan modul elektronik motif batik Nusantara yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran seni rupa mata pelajaran seni budaya aspek seni rupa kelas XI di SMA.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Hasil penelitian ini adalah Produk berupa *file* modul elektronik motif batik dalam bentuk *.exe* menggunakan *software Kvisoft Flipbook Maker* yang dikemas dalam bentuk CD (*Compact Disk*). Modul tersebut dapat dibuka dengan menggunakan PC (*personal computer*), tanpa memasang aplikasinya. Modul elektronik motif batik ini terdiri dari 50 halaman, yang berjudul “Wawasan Motif Batik Nusantara”. Modul tersebut dapat digunakan untuk peserta didik sebagai modul pendamping pada mata pelajaran seni budaya aspek seni rupa jenjang SMA. Materi yang diuraikan dalam modul elektronik tersebut disesuaikan dengan kompetensi kelas XI SMA/MA dengan menggunakan kurikulum 2013.

Dalam penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* yang diambil dari prosedur pengembangan Sugiyono. Teknik pengumpulan data menggunakan diskusi, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang menggunakan cara kuantitatif dan kualitatif. Berikut prosedur pengembangan dalam penelitian ini, antara lain: analisis potensi dan permasalahan, pengumpulan data/informasi, mendesain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba I, revisi produk, uji coba II, dan produksi masal.

Hasil dari uji coba mendapatkan skor rata-rata 71,15 sehingga bila dikonversikan maka mendapatkan kriteria sangat baik. Ketercapaian setiap tahapan dan berdasarkan hasil diatas maka dapat disimpulkan pengembangan media pembelajaran tersebut menghasilkan modul elektronik motif batik yang layak sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran seni rupa pada mata pelajaran seni budaya aspek seni rupa kelas XI SMA.

Saran

Dalam penyusunan penelitian ini merupakan proses panjang yang memerlukan pikiran yang jernih, namun dalam proses ini juga memiliki hambatan yang harus dilalui penulis. Selama proses penyusunan tersebut, penulis tidak lepas dari bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak.

Maka dalam kesempatan yang berharga, dengan ketulusan dan kerendahan hati, penulis menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu penyusunan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R & D)*. Bandung: Alfabeta.

Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran edisi ke-2 revisi*. Yogyakarta: Gava Media.

Hidayatullah, Muhammad Syarif. 2015. Pengembangan media pembelajaran berbasis flip book maker pada mata pelajaran elektronika dasar di SMK Negeri 1 Sampang. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*. Volume 05 Nomor 01 Tahun 2016, 83 – 88.

Ristanto, Riska Dami. 2014. Pengembangan Modul Elektronik Adobe Photoshop Untuk Kelas X SMK. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Yesiati, Ni Komang, dkk. 2017. Pengembangan Modul Ajar Berbasis Project Based Learning Pada Mata Pelajaran Menggabungkan Audio Kelas XI Multimedia. *Artikel KARMAPATI* Volume 6, Nomor 2, 2017.