

**PENCIPTAAN MEDIA PEMBELAJARAN BATIK
BAGI SISWA SMP MELALUI MEDIA KOMIK EDUKASI**

JOURNAL

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



oleh:

Intan Permatasari

NIM 11206241030

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
NOVEMBER 2015**

PENCIPTAAN MEDIA PEMBELAJARAN BATIK BAGI SISWA SMP MELALUI MEDIA KOMIK EDUKASI

BATIK LEARNING MEDIA CREATION FOR JUNIOR HIGH SCHOOL STUDENTS THROUGH EDUCATIVE COMIC MEDIA

Oleh: Intan Permatasari, NIM 11206241030, Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni UNY, k2n_iper02@yahoo.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 penciptaan media pembelajaran batik dalam bentuk komik edukasi. Subjek penelitian adalah siswa SMP N 1 Berbah kelas VII sejumlah 9 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, dan validasi produk dilakukan oleh 4 orang ahli. Hasil penelitian menunjukkan penciptaan komik edukasi batik, memiliki unsur cerita yang sederhana sesuai keseharian kehidupan siswa. Gaya bahasa yang digunakan singkat dan padat, dengan ilustrasi yang sesuai dan mendukung jalannya cerita. Materi mengenai nama dan makna motif batik dan proses membuat mulai dari alat-bahan hingga proses *pelorotan*. Pemilihan karakter tokoh dalam komik edukasi berdasarkan pemilihan siswa yaitu *Chibi*, sebanyak 58 halaman *full color*. Secara keseluruhan tingkat kelayakan komik edukasi batik = 85,7% dan aspek nilai sikap, nilai pengetahuan dan keterampilan = 86,13%. Dengan demikian komik edukasi dinyatakan layak dijadikan media pembelajaran batik.

Kata kunci: Media Pembelajaran Batik, Komik Edukasi

ABSTRACT

*This study aims to produce a batik learning media that is an educative comic containing story elements, illustrations, materials, and language features for SMP students. The media also contains attitude values, knowledge, and batik-related skills needed by the students. This study is a Research and Development or R&D, going through 8 steps focusing on designing batik learning media in the form of an educative comic. The research subjects were grade eight students of SMP N 1 Berbah as many as 9 students. The data was collected by doing observations, interviews, and literature studies. Data analysis technique used in this research was qualitative and quantitative analysis with data simplification using frequency table. Meanwhile, the product validation was done by four experts. The result shows that the design of batik educative comic has simple story elements based on students' life. The language features used are short and compact, with appropriate illustrations that support the story plot. The materials are about names and meanings of batik and how to make batik starting from equipments and materials to *pelorotan* process. Characters on the educative comic were chosen based on students choices, that were *Chibi*, as many as 58 pages in a full colour design. Overall, the batik educative comic's feasibility level = 85.7 % while aspect values of attitudes, knowledge and skills = 86.13 %. To conclude, the educative comic is feasible as a batik media learning.*

Keywords: Batik Learning Media, Comic Education

PENDAHULUAN

Batik merupakan warisan dari leluhur kita yang telah diakui oleh dunia. Sudah selayaknya sebagai generasi muda sekaligus penerus, kita harus menjaga dan melestarikan warisan budaya tersebut. Untuk membuat batik dibutuhkan kesabaran dan keuletan dalam proses pembuatannya yang panjang, dengan cara menorehkan lilin batik (*malam*) menggunakan *canting* pada motif di selembur kain dengan teknik tutup-celup. Sujoko yang merupakan pakar seni rupa dari ITB dalam buku *Batik Karya Agung Warisan Budaya Dunia* (2012: 45) menyebutkan bahwa pelukis pertama di Indonesia merupakan mereka para perempuan Jawa yang “melukis” dengan menggunakan canting di atas bahan yang terbuat dari tenunan. Melukis dengan *canting* ini dikenal dengan membatik.

Yayat Nursantara (2007: 5) mengemukakan bahwa membatik adalah menutup kain dengan melukiskan atau menempelkan *malam* cair menggunakan *canting* atau alat cap (cetak). Sugiarti (2010: 37) pun menjelaskan bahwa dalam motif batik terkandung rasa, cerita kehidupan, serta filosofi dan pengharapan akan hidup yang ingin disampaikan sang pembuat batik. Dari sini dapat dilihat bahwa batik memiliki nilai estetika dan filosofi tinggi sebagai sebuah karya

seni, dengan teknik yang rumit karena membutuhkan kesabaran dan keuletan dalam proses pembuatannya. Oleh sebab itu batik harus terus dijaga dan dilestarikan oleh generasi muda.

Perkembangan batik dalam dunia pendidikan saat ini dapat terlihat dengan adanya muatan lokal batik yang dikembangkan oleh pemerintah, khususnya Daerah Istimewa Yogyakarta. Fungsi dari mata pelajaran keterampilan batik menurut Kurikulum Muatan Lokal Batik SMP DIY (2013: 5) sebagai 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 komponen yang dapat dipergunakan dalam proses pembelajaran untuk menyalurkan segala informasi dan upaya pelestarian batik kepada generasi muda terutama peserta didik adalah dengan media pembelajaran. Suranto (2013: 18) dalam buku *Media dan Model-model Pembelajaran Inovatif*, menyebutkan bahwa media adalah suatu sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari seorang komunikator kepada komunikan. Oleh sebab

itu dibutuhkan media pembelajaran yang sesuai untuk merangkum segala informasi, bukan hanya berupa tulisan namun juga memuat ilustrasi yang jelas mengenai batik. Sehingga pendekatan belajar *student center* dapat berjalan dengan baik. Untuk itu siswa membutuhkan media pembelajaran berupa komik edukasi.

Komik yang biasanya menjadi media hiburan, bila dikembangkan dan dipergunakan dalam bidang pendidikan akan sangat menarik. Disamping itu ketika para siswa kurang begitu dapat menangkap penjelasan, karena keterbatasan dari penyampaian materi secara lisan oleh guru dengan metode ceramah. Maka melalui media komik edukasi ini dapat memuat semua materi yang ada dalam bentuk tulisan dan gambar sebagai ilustrasinya. Komik edukasi dipilih karena cocok untuk meningkatkan kemandirian siswa dalam mempelajari materi yang ada sehingga dapat memaksimalkan waktu mereka untuk belajar dengan cara yang tentunya menyenangkan, selain itu dapat meningkatkan minat membaca mereka.

Hari Karyono
(<https://harikaryo.wordpress.com>: 2012)
berdasarkan Harian Kompas, menulis salah satu upaya untuk meningkatkan minat membaca anak dengan mengemas buku bacaan menggunakan gambar-gambar yang

menarik. Menurut hasil penelitian Seth Spaulding (Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, 2013: 12) menyebutkan 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 realistis maupun kartun. Dari beberapa fakta dan pernyataan tersebut semakin terbukti keefektifan komik sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan permasalahan di atas, penelitian ini akan mengembangkan media pembelajaran berupa komik edukasi batik. Komik edukasi batik ini akan berisi materi mengenai perlengkapan membatik, proses membatik, pewarnaan dan *pelorotan* sesuai dengan materi kelas VII SMP. Selain itu komik edukasi batik akan dikemas dengan memasukkan nilai sikap (perilaku), pengetahuan dan keterampilan dalam membatik yang dibutuhkan oleh siswa. Tidak lupa juga berisikan soal evaluasi untuk mengetahui sejauh mana pemahaman belajar siswa setelah membaca komik edukasi batik ini. Selain itu pemilihan karakter tokoh yang

digunakan dalam komik edukasi batik akan disesuaikan untuk anak usia sekolah menengah pertama (SMP), dengan memiliki alur cerita mengenai batik, dilengkapi dengan penjelasan yang mudah dipahami serta contoh-contoh gambar dan komik edukasi batik ini *full color*. Dengan demikian diharapkan mampu meningkatkan kemandirian belajar dan meningkatkan minat membaca siswa sekaligus upaya pelestarian batik.

DESAIN PENELITIAN

Berdasarkan permasalahan dan tujuan di atas penelitian yang digunakan adalah Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*) atau R&D. Menurut Sugiyono (2014: 407) 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 yang dapat dipergunakan para siswa dalam pembelajaran batik. 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 Mengimplementasikan Produk.

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, ahli bahasa, guru mata pelajaran dan 9 siswa kelas 7 SMP N 1 Berbah Sleman yang berupa data kualitatif dikonversikan menjadi skor data kuantitatif, sesuai dengan aturan pemberian skor. Kemudian menganalisis setiap aspek seperti jumlah skor per indikator, skor tertinggi ideal, skor terendah ideal, nilai rata-rata ideal (Mi)

dan simpangan baku (Sbi). Skor tersebut dikonversi 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 Mengumpulkan 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.
3. Tahap III Perancangan dan Pengembangan Awal, seperti merancang alur cerita,

merancang dan menentukan karakter tokoh, membuat *story line*, membuat *final sket*, pewarnaan tiap panel pada setiap halaman menggunakan *software Photoshop CS3*, penyusunan tiap panel pada setiap halaman komik edukasi batik, pemberian balon kata, bunyi huruf dan *symbolia* dengan menggunakan *software Corel Draw X4*, memasukkan materi yang sudah dipilih, menyusun kata pengantar, daftar isi, kompetensi, daftar pustaka dan mendesain *cover* depan dan belakang.

4. Tahap IV dan V Validasi Desain Awal dan Revisi Desain, validasi oleh dosen ahli media, ahli bahasa 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.

Pembuatan komik edukasi untuk pembelajaran batik yang disusun mempunyai spesifikasi sebagai berikut:

- a. Penyajian komik edukasi dalam bentuk buku menggunakan kertas *Art Paper* 120 dan 150 gr serta ivory 260 gr berukuran 240 x 180 mm.
- b. Pembuatan media pembelajaran komik edukasi menggunakan desain dan tata

- tulis gaya komik yang telah disesuaikan untuk siswa SMP.
- c. Ilustrasi *cover* komik edukasi bercerita mengenai petualangan mencari informasi mengenai batik oleh 3 tokoh utama yang terbang menaiki *canting* raksasa dan seorang kakek superhero, sehingga ilustrasi *cover* mendukung isi dari komik edukasi batik.
 - d. Warna *cover* komik berdominasi warna biru agar menyatu dengan ilustrasi *cover* sehingga saling berhubungan dan memperkuat.
 - 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 beragam jenis batik, teknik pembuatan, bahan dan alat batik. KD 3.2: Menguraikan keunikan batik dari segi teknik (prosedur) konsep motif dan implementasinya sebagai bahan sandang.
 - f. Strategi dalam membaca komik edukasi, yaitu: 1) Membaca dan memahami kompetensi untuk memahami materi yang ditampilkan dalam komik edukasi; 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 sehingga akan 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. Pengenalan karakter tokoh pada komik edukasi batik ini dengan cara *pop up*, agar lebih menarik untuk siswa.
 - h. Ada kunci jawaban pada setiap uji kompetensi bab dan soal evaluasi, yang ditampilkan dalam bentuk lipatan dan ditempel. Kunci jawaban di berikan agar siswa yang mengerjakan soal dapat mengetahui jawaban yang benar, gurupun dapat lebih menjelaskan jawaban yang ditampilkan. Peletakan kunci jawaban dengan cara lipatan yang ditempel pada halaman soal.
 - i. Pada halaman uji kompetensi tiap bab di bagian bawah terdapat motif batik klasik Yogyakarta beserta nama dari bentuk

motif. Makna dari motif batik ditampilkan dalam bentuk lipatan tunggal yang ditempelkan di depan gambar motif pada halaman uji kompetensi. Bagian depan lipatan bergambar motif batik sama dengan motif yang ada, sedangkan bagian belakang berupa makna dari motif. Jadi jika lipatan tidak dibuka pada bagian depan akan terlihat gambar motif batik dan jika lipatan tersebut dibuka akan terlihat makna dari gambar motif batik. Hal ini dilakukan agar siswa lebih mengenal nama, gambar dan makna dari motif batik Yogyakarta.

5. Tahap IV dan V Validasi Desain (Validasi Ahli) dan Revisi Desain. Secara keseluruhan hasil dari validasi ahli menurut 4 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 masukan dari para ahli.
6. Tahap VII Uji Coba Terbatas, meliputi: penelitian melibatkan 9 responden yang berupa siswa kelas VII SMP N 1 Berbah Sleman. Uji coba terbatas untuk melihat sejauh mana kelayakan komik edukasi untuk siswa SMP. Penilaian siswa, atas

semua aspek media pembelajaran batik berbentuk komik edukasi yang disusun adalah sangat baik dengan nilai aspek karakter, aspek materi dan aspek sikap kreatif komik edukasi batik sebesar 83,67%.

7. Tahap VIII Revisi dan Mengimplementasikan Produk, hasil dari validasi ahli dan uji terbatas menghasilkan beberapa saran serta masukan dari para ahli dan siswa. Saran dan masukan 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 penciptaan dan pengembangan media pembelajaran batik berupa komik edukasi adalah sebagai media pembelajaran yang mampu menambah pengetahuan dan pemahaman siswa mengenai batik, sehingga siswa mampu lebih mandiri dan mendapatkan pengetahuan guna mengatasi masalah-masalah yang dijumpai dalam praktik membatik. Disamping itu, sebagai salah satu solusi dari pengembangan media pembelajaran dan bahan ajar mengenai batik guna mengatasi kejenuhan atau kebosanan siswa dalam pembelajaran batik. Sehingga semangat mereka dapat meningkat setelah membaca komik edukasi dan dapat lebih memanfaatkan waktu dalam

belajar, dimanapun dan kapanpun (di rumah ataupun tempat-tempat lainnya).

Ada 5 karakter tokoh *chibi* yang dipilih sesuai hasil wawancara terhadap 8 siswa SMP. Karakter *chibi* digambarkan dengan penyederhanaan bentuk menjadi lebih imut, lucu dan manis. Penampilan tokoh disesuaikan dengan umur tokoh dan kenyataan, dengan gaya berpakaian batik sehingga lebih menekankan pada rasa cinta akan budaya. Komik edukasi batik *full color* dengan jumlah 25 halaman.

Isi atau materi dalam buku komik edukasi batik dijelaskan dengan jalan cerita yang dibuat sendiri oleh penulis. Jalan cerita komik edukasi batik ini mudah dipahami dan ringan, karena tidak jauh-jauh dari kehidupan sehari-hari siswa sekolah. Sehingga para siswa ataupun masyarakat umum yang membaca, tidak akan mengalami kesulitan untuk memahami jalan cerita. Ilustrasi gambar pun disesuaikan guna mendukung tersampainya materi yang ditampilkan dalam komik edukasi batik dan memberikan pemahaman lebih tentang proses pembuatan batik.

Gaya bahasa yang digunakan dalam komik edukasi ringan, singkat, padat, tidak terlalu formal seperti halnya bahasa yang digunakan dalam komik pada umumnya. Gaya bahasa ini dimasukkan guna memudahkan

siswa dalam membaca dan memahami materi batik dalam komik edukasi.

Ilustrasi dalam komik edukasi batik mampu menampilkan ranah pendidikan yaitu: 1) Aspek sikap yang dapat dicontoh oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari, seperti sopan-santun, kerjasama, tanggung jawab; 2) Aspek pengetahuan yang ditampilkan seperti pengenalan alat-bahan dan proses membatik dari mencanting sampai *pelorotan*; 3) Aspek keterampilan yakni memberikan soal praktik pada uji kompetensi bab 3-5. Hal ini dimaksudkan untuk menguji pemahaman siswa mengenai proses membatik setelah membaca komik edukasi. Sedangkan ranah seni, dapat terlihat dalam pembuatan dan penyusunan komik edukasi. Ditambah dengan adanya *pop up* dan lipatan untuk kunci jawaban pada uji kompetensi perbab dan makna dari motif batik. Ketiga ranah pendidikan dalam komik edukasi, merupakan nilai lebih yang mampu ditampilkan sehingga siswa atau masyarakat umum yang membaca dapat memperoleh pengetahuan dan keterampilan dalam membatik, meningkatkan perilaku (sikap) keseharian mereka, maupun meningkatkan olah rasa dan kepekaan akan estetika yang ditampilkan dalam ilustrasinya

Berdasarkan hasil validasi ahli materi, ahli media, ahli bahasa dan ahli guru mata pelajaran, penciptaan 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. Selain itu sangat menarik untuk media pelajaran, karena belum ada media pembelajaran batik yang berbentuk komik edukasi. 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 berupa komik edukasi sangat baik yang meliputi penilaian materi, desain dan ilustrasi gambar, kesesuaian bahasa dan kemenarikan komik edukasi batik sebesar 85,7%. Sedangkan nilai kelayakan aspek sikap, aspek pengetahuan dan aspek keterampilan dalam ilustrasi gambar komik edukasi batik sangat baik sebesar 86,13%. Maka komik edukasi dapat dikatakan layak sebagai media pembelajaran batik dengan kategori sangat baik.



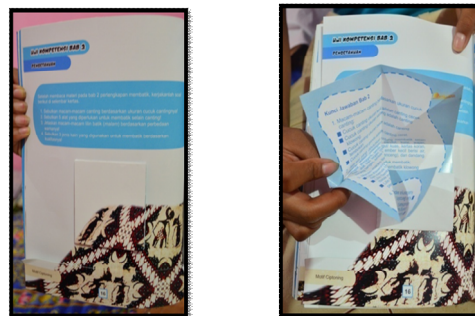
Gambar 1. Cover Depan dan Belakang Komik Edukasi



Gambar 2. Contoh Ilustrasi pada Halaman Komik Edukasi



Gambar 3. Pop Up pada Pengenalan Tokoh





Gambar 4. Lipatan untuk Kunci Jawaban Uji Kompetensi Perbab dan Makna Motif Batik

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, produk komik edukasi batik dengan metode R&D melalui 8 tahapan.

Penciptaan 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* (R&D), melalui 8 tahapan yang memfokuskan pada penciptaan media pembelajaran batik dalam bentuk komik edukasi. Subjek penelitian adalah siswa SMP N 1 Berbah kelas VII sejumlah 9 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, dan validasi produk dilakukan oleh 4 orang ahli. Hasil penelitian menunjukkan penciptaan komik edukasi batik, memiliki unsur cerita yang sederhana sesuai keseharian kehidupan siswa. Gaya bahasa yang digunakan singkat dan padat, dengan ilustrasi yang sesuai dan mendukung jalannya cerita. Materi mengenai nama dan makna motif batik dan proses membatik mulai dari alat-bahan hingga proses *pelorotan*. Pemilihan karakter tokoh dalam komik edukasi berdasarkan pemilihan siswa yaitu *Chibi*, sebanyak 58 halaman *full color*. Secara keseluruhan tingkat kelayakan komik edukasi batik = 85,7% dan aspek nilai sikap, nilai pengetahuan dan keterampilan = 86,13%. Dengan demikian komik edukasi dinyatakan layak dijadikan media pembelajaran batik.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian media pembelajaran batik dalam bentuk komik edukasi maka saran yang dianjurkan sebagai berikut :

1. 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.

2. Bagi sekolah menengah pertama, produk komik edukasi dapat digunakan sebagai fasilitas belajar dan bacaan yang menyenangkan sekaligus menambah wawasan dan pemahaman siswa mengenai batik. Sehingga siswa mampu lebih mandiri dalam belajar dan memanfaatkan waktu luang mereka dengan membaca sekaligus belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran* (Edisi ke-2). Yogyakarta: Gava Media.
- Dikpora. 2013. *Kurikulum Muatan Lokal Batik Sekolah Menengah Pertama (SMP/MTS) Daerah Istimewa Yogyakarta*. Yogyakarta: Direktorat PD DIY, Dikpora.
- Nursantara, Yayat. 2007. *Seni Budaya untuk SMA Kelas XI*. Jakarta: Erlangga.

Prasetyo, Anindito. 2012. *Batik Karya Agung Warisan Budaya Dunia*. Yogyakarta: Pura Pustaka.

Sudjana, Nana, dkk. 2013. *Media Pengajaran* (Edisi ke-11). Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Sugiarti. 2010. *Indahnya Batikku* (Edisi ke-2). Klaten: PT INTAN SEJATI KLATEN.

Sugiyono. 2013. *Penelitian Pendidikan Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sutirman, M.Pd. 2013. *Media dan Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: GRAHA ILMU.

Sumber Internet :

- Karyono, Hari. 2012. *Menumbuhkan Minat Membaca Sejak Usia Dini*. <https://harikaryo.wordpress.com/2012/04/06/menumbuhkan-minat-baca-sejak-usia-dini/>. Diunduh pada tanggal 24 Februari 2015, jam 11.47 WIB.

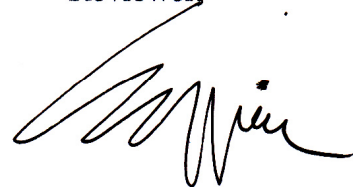
Yogyakarta, 17 November 2015

Pembimbing,



Zulfi Hendri, S.Pd., M.Sn.
• NIP. 19750525 200112 1 002

Reviewer,



Eni Puji Astuti, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19780102 200212 2 004