

## **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BATIK TULIS BERBASIS ANDROID UNTUK SISWA KELAS VIII DI SMP N 5 SLEMAN**

### ***DEVELOPMENT OF BATIK TULIS LEARNING MEDIA BASED ON ANDROID FOR VIII GRADE IN SMP N 5 SLEMAN***

Oleh: Kholif Luqman Maulana, NIM 1306241047, Jurusan Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa Dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta (kholif.luqman@gmail.com)

#### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui konsep media pembelajaran batik tulis berbasis *Android*, dan mengembangkan media pembelajaran batik tulis berbasis *Android* untuk siswa Kelas VIII SMP N 5 Sleman serta mengetahui kelayakan media pembelajaran batik tulis berbasis *Android* berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran Seni Budaya dan pendapat dari siswa. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) yang diadaptasi dari model pengembangan Borg and Gall yaitu: 1) Potensi dan Masalah, 2) Pengumpulan data, 3) Desain Produk, 4) Validasi Desain, 5) Revisi Desain, 6) Uji Coba Produk, 7) Revisi Produk, 8) Uji Coba Pemakaian. Validasi dilakukan oleh ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran Seni Budaya yaitu guru SMP N 5 Sleman. Media yang dikembangkan diujicobakan kepada 30 siswa Kelas VIII B SMP N 5 Sleman. Hasil penelitian berupa aplikasi berbasis *Android* bernama “Batikzania” didalamnya terdapat *fitur* materi, *fitur* membatik, *fitur* permainan, serta *fitur* evaluasi. Aplikasi tersebut dibuat dengan *software* *Adobe Flash Professional CS 6*, kemudian tingkat kelayakan media pembelajaran batik tulis berbasis *Android* sebagai media pembelajaran berdasarkan penilaian dari ahli materi, mendapat nilai 94,44%, sehingga termasuk dalam kategori “sangat layak”, dari ahli media mendapat nilai 90,21%, sehingga termasuk kategori “sangat layak”, dan dari praktisi pembelajaran seni budaya mendapat nilai 91,94%, sehingga termasuk kategori “sangat layak”. Respon siswa terhadap media ini pada saat dilakukan uji coba rata-rata menunjukkan respon positif dengan mendapatkan presentase  $\geq 70\%$  setiap indikatornya. Dengan demikian media pembelajaran batik tulis berbasis *Android* ini layak digunakan sebagai media pembelajaran

Kata Kunci : pengembangan media, batik tulis, *Android*

#### **Abstract**

*This research aims to know the concept of batik tulis learning based on Android, and to develop batik tulis based on Android for VIII grade in SMP N 5 Sleman and to develop the feasibility of batik tulis learning media based on android which based on matter expert, media expert, art and culture's teacher, and the opinion from student. This research adapted from Borg and Gall development model which is a type of Research and Development (R&D) there are: 1) Potential and problem, 2) Data collection, 3) Product design, 4) Design validation, 5) Design revisions, 6) Product trials, 7) design revisions, 8) Utility testing. Validation of media is done by one matter expert, one media expert, one art and culture's teacher in SMP N 5 Sleman. Media were developed tested on 30 students of class VIII B SMP N 5 Sleman. This result is application based Android named “Batikzania” in which there are matter features, batik features, games featur, and Evaluation features. This application is made by the Adobe Flash Professional Cs 6 software, than the level of media feasibility batik tulis based on android as a media of learning based on assessment: 1) Subject matter expert obtained a percentage scored 94,44% so including the category of very worthy, 2) Media expert obtained a percentage scored 90,21% so including the category of very worthy, and 3) Art and Culture's teacher obtained a percentage scored 91,94% so including the category of very worthy. The student response to the media showed positive response by getting a percentage of  $\geq 70\%$  in each indicator. Therefore learning media of batik tulis based on Android is feasible for use.*

Keyword : Media Development, Batik Tulis, *Android*

## PENDAHULUAN

Media merupakan salah satu faktor penunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Hal ini berkaitan dengan penggunaan media yang tepat dan bervariasi dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar dan dapat mengurangi sikap pasif siswa (Deni Hardianto, 2005: 102).

Pemanfaatan media pembelajaran sedapat mungkin diterapkan di semua mata pelajaran, termasuk Seni Budaya. Berdasarkan observasi di SMP N 5 Sleman banyak siswa merasa kesulitan dalam materi batik, karena siswa tidak hanya membuat dan merancang batik dengan baik, siswa juga dituntut untuk mengetahui teori dan cara membatik dengan benar dalam waktu pelajaran yang relatif singkat.

Media pembelajaran harus dikemas semenarik mungkin agar siswa bisa lebih lama mempelajari suatu materi. Perkembangan teknologi *mobile* saat ini begitu pesat, salah satu perangkat *mobile* yang saat ini sudah umum digunakan adalah telepon seluler. Berdasarkan observasi mayoritas siswa menggunakan *smartphone* berbasis *Android*.

Melihat potensi ini, pengembangan media pembelajaran dengan memanfaatkan telepon seluler adalah dengan membuat media pembelajaran *digital* yang ditujukan untuk semua telepon seluler *platform Android*. Alasannya karena *operating system Android* menjelma menjadi sebuah sistem yang paling banyak digunakan pada *smartphone*.

Oleh karena itu, melalui tugas akhir ini, penulis termotivasi untuk mengembangkan media pembelajaran batik tulis berbasis *Android* untuk Kelas VIII dan mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran batik tulis berbasis *Android*. Diharapkan pembelajaran melalui media *smartphone* akan lebih praktis dilakukan di mana saja dan kapan saja sehingga dapat membuat siswa lebih mudah dalam belajar.

Kajian teori dalam penelitian ini yakni: Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana

penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Azhar Arsyad (2015:60).

Fungsi media didalam kegiatan pembelajaran menurut Dani Darmawan (2014:56-58) mengemukakan fungsi media ada 3 yaitu; suplemen (tambahan), komplemen (pelengkap), substansi (pengganti). Syarat dan kriteria media pembelajaran menurut Azhar Arsyad (2015: 74-76) menjelaskan bahwa beberapa syarat dan kriteria yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran yang baik : 1) sesuai dengan tujuan yang dicapai, 2) tepat untuk mendukung isi pembelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi. 3) praktis, luwes dan bertahan. 4) guru terampil menggunakannya. 5) pengelompokan sasaran. 6) mutu teknis.

Kata dasar pembelajaran adalah belajar. Pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu proses atau cara yang dilakukan agar seseorang dapat melakukan kegiatan belajar (Zainal Arifin, 2009:10). Secara etimologi, kata batik berasal dari bahasa Jawa, “*amba*” yang berarti lebar, luas, kain; dan “*titik*” atau *matik* (kata kerja membuat titik) yang kemudian berkembang menjadi istilah “batik”, yang berarti menggabungkan titik – titik menjadi gambar tertentu pada kain yang luas atau lebar. Dalam bahasa Jawa, ”batik” ditulis dengan “*bathik*”, mengacu pada huruf Jawa “*tha*” yang menunjukkan bahwa batik adalah rangkaian dari titik- titik yang membentuk gambaran tertentu. (Ari Wulandari,;2011,4).

Konten pembelajaran di mana saja dan kapan saja, tanpa harus mengunjungi suatu tempat tertentu pada waktu tertentu. *Mobile learning* berhubungan dengan mobilitas belajar, dalam arti pelajar semestinya mampu terlibat dalam kegiatan pendidikan tanpa harus melakukan di sebuah lokasi fisik tertentu (Panji Wisnu Wirawan, 2011: 22-23).

Sugeng Purwantoro, Heni Rahmawati dan Achmad Tharmizi (2013: 177) mengatakan “*Android* merupakan suatu *software* (perangkat lunak) yang digunakan pada *mobile device* (perangkat berjalan) yang meliputi sistem operasi, *middleware* dan aplikasi inti”. *Android* menurut Satyaputra dan Aritonang (2014: 2) adalah

sebuah sistem operasi untuk *smartphone* dan *tablet*. Menurut TIM Wahana Komputer (2014 : 2) *Adobe Integrated Runtime (AIR)* adalah sebuah *cross operating system runtime* yang dikembangkan oleh *Adobe* sehingga memungkinkan pengembang memanfaatkan keterampilan dalam *Flash, Flex, HTML, Javascript, dan PDF*) untuk membangun *Rich Internet Applications (RIA)* dan *content* -nya kedalam *platform* baru .

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development (R&D)*

### **Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian dilakukan di SMP N 5 Sleman yang beralamat di Karangasem, desa Pandowoharjo, Kecamatan Sleman, Kabupaten Sleman pada bulan Desember 2016 sampai dengan Februari 2017.

### **Target/Subjek Penelitian**

Subjek uji coba yang terlibat adalah satu orang ahli media pembelajaran, satu orang ahli materi, guru seni budaya SMP N 5 Sleman dan 30 siswa kelas VIII B SMP N 5 Sleman. Uji coba yang diteliti adalah kualitas dan kelayakan media pembelajaran batik tulis berbasis *Android*.

### **Prosedur**

Prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model penelitian yang dikembangkan oleh Borg & Gall. Dalam penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk aplikasi *android* pembelajaran batik tulis untuk kelas VIII di SMP N 5 Sleman.

Metode pengembangan menurut Borg & Gall dalam buku ditulis Sugiyono (2016:298), sebagai berikut; 1) Potensi dan Masalah, 2) Pengumpulan data, 3) Desain Produk, 4) Validasi Desain, 5) Revisi Desain, 6) Uji Coba Produk, 7) Revisi Produk, 8) Uji Coba Pemakaian, 9) Revisi Produk, 10) Produksi Masal.

Dalam penelitian ini peneliti membatasi sampai dengan uji coba pemakaian keelompok besar.

### **Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data**

Instrumen kelayakan media pembelajaran pada umumnya menggunakan skala Likert dengan 5 alternatif jawaban (Sugiyono, 2011:93): sangat baik, baik, cukup, kurang dan sangat kurang. Namun dalam Penelitian ini skala yang digunakan adalah skala dengan 4 alternatif jawaban. Agar diperoleh data kuantitatif, maka setiap alternatif jawaban diberi skor yakni sangat setuju = 4, setuju = 3, tidak setuju = 2, dan sangat tidak setuju = 1.

Angket untuk siswa menggunakan skala Ghuttman yang merupakan pengukuran dengan menggunakan dua jawaban yaitu ya-tidak, benar-salah, pernah-tidak pernah, positif-negatif, dll (Sugiyono, 2011: 139).

### **Teknik Analisis Data**

#### **1. Data Proses Pengembangan Produk**

Data proses pengembangan produk merupakan data deskriptif. Dalam data proses pengembangan produk diperoleh dari ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran Seni Budaya dan siswa berupa koreksi dan masukan. Koreksi dan masukan tersebut digunakan sebagai acuan revisi produk.

#### **2. Data penilaian kelayakan produk oleh ahli**

Data penilaian kualitas produk diperoleh dari hasil isian angket oleh ahli media, ahli materi dan praktisi pembelajaran Seni Budaya. Data selanjutnya dianalisis dengan mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:

a. Mengubah penilaian kualitatif menjadi kuantitatif dengan ketentuan yang dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1: Ketentuan Pemberian Skor

Kategori	Skor
SS (Sangat Setuju)	4
S (Setuju)	3
TS (Tidak Setuju)	2
STS (Sangat Tidak Setuju)	1

Sumber: Eko Putro Widoyoko (2011: 236)

b. Menghitung rata – rata skor tiap indicator (Eko Putro Widoyoko, 2011:237)

dengan rumus:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan :

$X$  = skor rata- rata

$\sum x$  = jumlah skor

$N$  = jumlah subjek uji coba

c. Menginterpretasikan secara kualitatif jumlah rerata skor tiap aspek dengan menggunakan teknik presentase dalam menganalisis data dengan rumus :

$$\text{Presentase kelayakan tiap aspek (\%)} = \frac{\sum \text{skor yang diperoleh}}{\sum \text{rerata skor yang ideal}} \times 100\%$$

Suharsimi Arikunto dalam Rohmi Julia P (2012:3)

Data yang terkumpul dianalisis dengan analisis deskriptif kuantitatif yang disajikan dalam distribusi skor dan persentase terhadap kategori dengan skala penilaian yang telah di tentukan. Presentase penilaian kelayakan dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 2: Penilaian Kelayakan

Presentase Penilaian	Interpretasi
76-100%	Sangat Layak
50 – 75%	Layak
26-50%	Cukup
<26%	Kurang Layak

Sumber: Suharsimi Arikunto dalam Rohmi Julia P(2012:3)

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran Batik Tulis berbasis *Android* mengikuti model pengembangan Sugiyono dengan tahapan pelaksanaan keseluruhan prosedur pengembangan secara rinci dapat dilihat pada uraian sebagai berikut.

### 1. Potensi dan Masalah

Hasil analisis potensi dan masalah dalam penelitian dan pengembangan ini didapatkan dengan cara studi lapangan, wawancara guru mata pelajaran Seni Budaya, dan wawancara dengan beberapa peserta didik kelas VIII SMP Negeri 5 Sleman. Data yang diperoleh dari hasil analisis potensi dan masalah adalah sebagai berikut:

- Proses pelaksanaan pembelajaran seni budaya masih kurang kondusif.
- Proses pembelajaran seni budaya masih menggunakan metode ceramah dan demonstrasi.
- Keterbatasan waktu pertemuan untuk pembelajaran senibudaya.
- Belum adanya media berbasis *Android* untuk pembelajaran batik tulis kelas VIII SMP Negeri 5 Sleman
- Peserta didik kelas VIII, memerlukan suplemen, yaitu media yang dapat membangkitkan motivasi belajar dimanasaja dan kapansaja.
- Berdasarkan observasi yang dilakukan di kelas VIII B dengan total 30 siswa, mayoritas memiliki *handphone* berbasis *Android*.

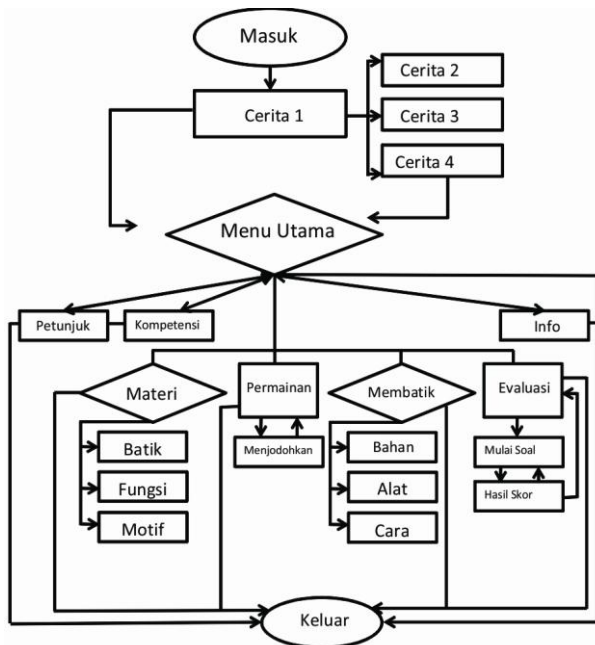
### 2. Pengumpulan data

Tahap pengumpulan data dilakukan dengan cara analisis studi pustaka untuk pengembangan media pembelajaran batik tulis berbasis *android* mengenai kurikulum, silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran materi Batik tulis pada tingkat kelas VIII SMP serta menggali materi yang telah disampaikan oleh guru mata pelajaran.

### 3. Pengembangan Desain Produk

Pengembangan produk media pembelajaran batik tulis berbasis *android* ini dimulai pada tanggal 2 Desember 2016 dan selesai pada tanggal 6 Februari 2017. Format skrip yang digunakan pada penelitian dan pengembangan kali ini yaitu format *Drill and Practice*, di mana pada media pembelajaran batik tulis berbasis *Android* ini disajikan bukan hanya uraian materi saja tetapi juga *game* dan serangkaian latihan soal yang diberkaitan dengan materi batik.

Kemudian tahap selanjutnya membuat diagram alur (*flow chart*). *Flow chart* pada pengembangan media pembelajaran batik tulis berbasis *android* kali ini adalah sebagai berikut:



Gambar 1 : Bagan Desain *Flow chart* pengembangan Media Pembelajaran Batik Tulis Berbasis *Android*

(Sumber: Dokumentasi Kholif Luqman, Januari 2017)

Tahap selanjutnya adalah membuat papan susunan gambar (*story board*) yang disusun secara runtun sesuai dengan konsep yang diharapkan. Setelah *flow chart* dan *story board* dibuat, maka tahap selanjutnya adalah mengumpulkan bahan-bahan pendukung seperti gambar, foto, *sound*. *Software* utama yang digunakan pada pengembangan media pembelajaran batik tulis berbasis *android* ini adalah *Adobe Flash Professional CS6*.

Media dibuat dengan menggunakan *hardware* dengan spesifikasi *hard disk 320GB*, *RAM 4 GB*, dan sistem operasi *Windows 8.1*. Media ini dinamakan "Batikzania". Seluruh komponen yang telah dipersiapkan pada tahap desain kemudian dirangkai menjadi satu kesatuan dengan menggunakan *software Adobe Flash Professional CS6*. Langkah pertama membuat tampilan masuk dengan menampilkan maskot Zania dan judul media Batikzania.



Gambar 2: Tampilan awal masuk media Batikzania

Tampilan awal masuk media dengan nama aplikasi Batikzania pada bagian tengah atas terdapat tombol masuk untuk menuju ke *frame* selanjutnya. Pada tampilan ini menampilkan maskot seorang anak remaja bernama Zania dan latar terletak di suatu Pulau Batik.

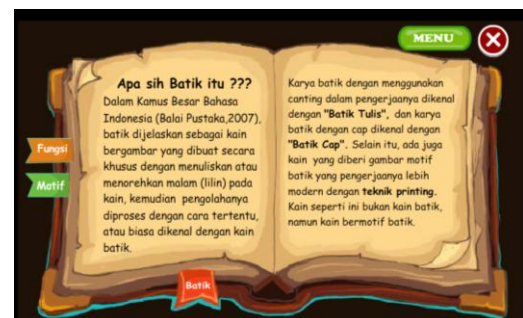


Gambar 3: Tampilan Komik Cerita Batik Zania

Setelah masuk pada media, ditampilkan cerita komik mengenai Batikzania, kemudian pada menu utama aplikasi Batikzania terdapat terdapat 6 menu, dan masingmasing mempunyai fungsi yang berbeda. Enam menu tersebut adalah 1) Petunjuk; 2) Kompetensi; 3) Materi; 4) Membatik; 5) Permainan; 6) Evaluasi. Pada bagian kanan atas dalam menu utama terdapat *icon i* untuk mengetahui info pada aplikasi Batikzania dan terdapat *icon X* untuk digunakan keluar dari aplikasi.



Gambar 4: Menu Utama Aplikasi



Gambar 5 : Tampilan halaman Materi Batik

Pada halaman materi terdapat gambar seperti buku yang terbuka dan disamping kiri terdapat tombol Fungsi dan tombol Motif yang

bisa disentuh dan menuju materi fungsi maupun motif.



Gambar 6 : Tampilan Menu Membatik

Halaman menu membatik terdapat tiga sub menu, yang pertama alat membatik, submateri alat membatik berisi tentang semua peralatan yang digunakan saat membatik. Tampilan submateri alat membatik di bagian kanan atas terdapat tombol membatik, tombol menu, dan tombol keluar, masing-masing tombol berfungsi menuju halaman yang dituju.



Gambar 7 : Tampilan Menu Permainan

Tampilan menu permainan terdapat judul permainan yaitu menjodohkan, tombol main, tombol menu dan bagian kanan atas terdapat icon keluar.



Gambar 8 : Tampilan Menu Evaluasi dan soal latihan

Halaman evaluasi terdapat petunjuk dalam mengerjakan evaluasi, dan terdapat tombol mulai untuk memulai mengerjakan soal evaluasi tentang materi batik.

#### 4. Validasi Produk

Pada tahap validasi produk melibatkan ahli materi, ahli media dan guru yang berkompeten di bidangnya sebagai validator. Hasil validasi produk pada penelitian pengembangan ini dihimpun melalui angket penilaian yang diperoleh dari kedua ahli media tersebut yang kemudian diklasifikasikan menjadi berbagai aspek, serta diupayakan pada kekurangan yang terdapat dalam komponen media pembelajaran batik tulis berbasis *Android* ini.

Berikut data yang diperoleh dari hasil validasi yang dilakukan ahli materi, ahli media dan guru: 1) Ahli materi, berdasarkan penilaian ahli materi secara keseluruhan mendapat total nilai 102,00 pada 27 indikator dengan presentase 94,44% termasuk dalam kategori sangat layak. 2) Ahli media, berdasarkan penilaian ahli media secara keseluruhan mendapat total nilai 83,00 pada 23 indikator dengan presentase 90,21% termasuk kategori sangat layak. 3) Praktisi pembelajaran/guru, berdasarkan penilaian guru secara keseluruhan mendapat total nilai 114,00 pada 31 indikator dengan presentase 91,94% termasuk kategori sangat layak.

#### 5. Revisi Tahap I

Revisi desain dilakukan untuk memperbaiki produk dengan cara mengurangi kelemahan-kelemahan produk. Berikut hasil perbaikan yang dilakukan sesuai dengan saran: 1) Penambahan penjelasan mengenai Batik Lukis, karena perkembangan karya batik saat ini sudah banyak yang mengembangkan karya batik lukis, di samping itu juga dapat menambah wawasan siswa dalam mengenal macam teknik dalam membatik. 2) penambahan alat kompor yang digunakan untuk proses melorod. 3) Mengganti ilustrasi saat proses melorod, 4) Penambahan keterangan pada kunci jawaban.

#### 6. Uji Coba Produk

##### a) Uji Coba Perorangan

Uji coba perorangan melibatkan 5 peserta didik kelas VIII SMP N 5 Sleman yang diambil secara acak dari kelas yang berbeda. Adapun hasil uji coba perorangan media pembelajaran batik tulis berbasis *Android*. bahwa seluruh pertanyaan mendapatkan "Respon Positif" dengan persentase  $\geq 70\%$ . Media pembelajaran batik tulis berbasis android ini setelah dilakukan uji coba perorangan ternyata masih perlu sedikit perbaikan lagi pada pemograman bagian ilustrasi cerita zania dan soal pada evaluasi.

## b) Revisi Tahap II

Perbaikan dilakukan pada pemrograman cerita gambar ilustrasi pada media tersebut tidak berfungsi sebagaimana mestinya. Pemrograman pada cerita ilustrasi direvisi karena tombol ketika di sentuh akan berulang pada gambar yang sama, dan baru bisa ke gambar berikutnya dengan jangka waktu beberapa detik. Oleh karena itu perlu perbaikan ulang *Action script* pemrograman, revisi telah dilakukan pada media tersebut dan kesaalahan terletak pada *action script* tombol pada bagian cerita ilustrasi. Tahap selanjutnya yaitu uji coba kelompok kecil.

## c) Uji Coba Kelompok

Uji coba kelompok kecil dengan melibatkan 10 peserta didik SMP N 5 Sleman yang dipilih secara acak. Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil ini memperlihatkan bahwa media pembelajaran batik tulis berbasis android yang sedang dikembangkan masuk kedalam kategori sangat baik dengan rata-rata presentase kemenarikan penyampaian materi 100%, kejelasan contoh soal yang diberikan 90 %, kejelasan rumusan soal 80%, kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman siswa 100% dan kemampuan media dalam menambah motivasi belajar siswa diperoleh 100%.

## 7. Revisi Tahap III

Berdasarkan hasil penelitian uji coba kelompok kecil dapat diketahui bahwa media pembelajaran batik tulis berbasis android termasuk dalam kategori sangat baik. Dengan demikian, tidak perlu dilakukan revisi produk akhir

## 8. Uji Coba Masal

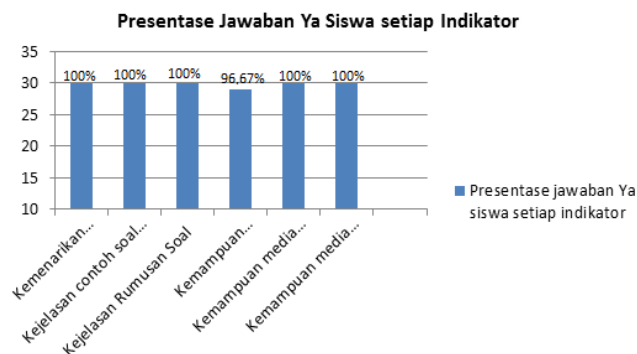
Uji coba masal dilaksanakan pada tanggal 22 Febuari 2017 dengan melibatkan 30 siswa kelas VIII B SMP N 5 Sleman.

Angket untuk siswa menggunakan skala Ghuttman dengan dua alternatif jawaban. Pertanyaan dalam angket terdiri dari 6 pertanyaan yang bersifat kombinasi.

Tabel 3: Rekapitulasi pendapat siswa mengenai media dari uji coba kelompok besar

No	Indikator	Jawaban		Jumlah	Persentasi Jawaban Ya
		Ya	Tidak		
1	Kemenarikan penyampaian materi	30	0	30	100%
2	Kejelasan contoh soal yang diberikan	30	0	30	100%
3	Kejelasan Rumusan Soal	30	0	30	100%
4	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu siswa	29	1	30	96,67%
5	Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman siswa	30	0	30	100%
6	Kemampuan media dalam menambah motivasi belajar siswa	30	0	30	100%

Sumber : Data primer yang diolah



Gambar 9: Diagram batang persentase jawaban Ya siswa setiap indikator

Dari keterangan tabel dan presentase diagram batang di atas dapat diketahui bahwa seluruh pertanyaan mendapatkan “ Respon Positif” dengan persentase jawaban  $\geq 70\%$ .

## B. Hasil Akhir Media Pembelajaran Batik Tulis Berbasis Android

Media akhir dari penelitian ini berupa Media Pembelajaran Batik Tulis Berbasis *android* yang digunakan untuk *smartphone Android* dengan materi Batik Tulis. Media pembelajaran batik tulis berbasis android yang berisi materi, membuat, latihan soal dan permainan ini diberi nama aplikasi “Batikzania”. Materi dibuat sesuai dengan Standar Kompetensi (SK) Mengekspresikan diri melalui karya seni rupa dan Kompetensi dasar (KD) Membuat karya seni kriya tekstil dengan teknik dan corak seni rupa terapan Nusantara.

Aplikasi “Batikzania” memiliki kelebihan dan kekurangan sebagai media pembelajaran. Kelebihan media ini antara lain:

1. Aplikasi “ Batikzania” merupakan media pembelajaran Batik tulis yang disajikan dalam *smartphone Android* dengan tampilan gambar yang menarik
2. Aplikasi “Batikzania” merupakan media pembelajaran seni budaya yang mudah dibawa dan dapat digunakan kapan saja.
3. Aplikasi “Batikzania” merupakan inovasi terbaru media pengembangan pembelajaran Seni Budaya dengan menggunakan teknologi *smartphone* dengan generasi terbaru. Aplikasi ini sangat berpeluang untuk dikembangkan dengan perkembangan IPTEK .

Kekurangan media ini antara lain:

1. Materi yang disajikan dalam aplikasi “Batikzania” terbatas pada materi batik tulis.
2. Kemudahan penggunaan aplikasi sangat bergantung pada spesifikasi jenis *smarthphone* dan kemahiran pengguna.

3. Aplikasi “Batikzania” belum bisa terhubung ke *Googleplay* atau *Playstore* dan masih mengunduh *Adobe AIR* untuk membantu mengoperasikan aplikasi tersebut.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Konsep media pembelajaran batik tulis berbasis *Android* untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dengan alat berupa *smartphone* berbasis *Android* yang dimiliki siswa. Media pembelajaran ini diberi nama aplikasi “Batikzania” didalamnya berisi pengantar berupa cerita ilustrasi dengan tokoh bernama Zania. Di dalam aplikasi Batikzania tersebut terdapat *fitur* materi yang berisi pengertian tentang batik, fungsi batik dan motif batik, terdapat pula *fitur* membatik yang berisi alat membatik, bahan membatik dan cara membatik. Kemudian aplikasi Batikzania dilengkapi pula permainan menjodohkan gambar dengan istilah yang terdapat pada materi batik, serta terdapat *fitur* evaluasi untuk melatih pengetahuan pengguna.

Pengembangan Media Pembelajaran Batik Tulis berbasis *Android* yang digunakan untuk *smartphone android*, mengadaptasi model pengembangan Sugiyono yaitu Potensi dan Masalah, Pengumpulan data, Desain Produk, Validasi Desain, Revisi Desain, Uji coba produk, Revisi produk, dan Uji coba pemakaian. Media pembelajaran batik tulis berbasis *Android* ini dibuat dengan menggunakan *software Adobe Flash Professional CS 6* dan menghasilkan aplikasi “Batikzania.apk” Aplikasi ini memiliki kapasitas *memory 2,1 MB* dengan bantuan aplikasi *Adobe AIR* untuk menjalankan aplikasi Batikzania tersebut.

Kelayakan media pembelajaran batik tulis berbasis *Android* untuk siswa kelas VIII di SMP N 5 Sleman berdasarkan penilaian ahli media mendapatkan presentase nilai 90,21% , hal ini menunjukkan bahwa dari aspek keseluruhan berdasarkan (%) berada pada kategori sangat layak untuk dijadikan media pembelajaran Seni Budaya. Berdasarkan penilaian ahli materi keseluruhan aspek mendapatkan presentase nilai 94,44% , hal ini menunjukkan bahwa dari aspek keseluruhan berdasarkan (%) berada pada kategori sangat layak untuk dijadikan media pembelajaran. Berdasarkan penilaian Praktisi pembelajaran (Guru) keseluruhan aspek mendapatkan presentase nilai 91,94%, hal ini menunjukkan bahwa dari aspek keseluruhan berdasarkan (%) berada pada kategori sangat

layak untuk dijadikan media pembelajaran Seni Budaya.

Ujicoba dilakukan di SMP N 5 Sleman oleh 30 siswa dan menunjukkan respon positif karena semua menunjukkan presentase  $\geq 70\%$ . Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Seni Budaya dikemas dengan menarik, contoh soal dan soal disampaikan dengan jelas, mendorong rasa ingin tahu dalam belajar Batik Tulis, menambah pemahaman tentang Batik Tulis, dan menambah motivasi dalam belajar membatik.

Berdasarkan hasil pengamatan, peserta didik sangat antusias saat melakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran batik tulis berbasis *android* ini. Menurut salah satu siswa kelas VIII B yang menyampaikan pendapatnya secara langsung pada peneliti, media pembelajaran batik tulis berbasis *android* ini memberikan banyak pengalaman dan pengetahuan mengenai batik tulis dengan gambar yang menarik dan terdapat permainan dan latihan soal yang membuat aplikasi ini menjadi tambah menarik, dan saya bisa mendapat aplikasi ini untuk saya pelajari dimana saja.

### Saran

Berdasarkan kualitas media, kelemahan dan keterbatasan penelitian yang telah dibahas sebelumnya, peneliti dapat memberikan beberapa saran pemanfaatan dan pengembangan media lebih lanjut sebagai berikut:

1. Media pembelajaran Batik Tulis berbasis *Adroid* ini perlu dikembangkan lebih lanjut pada tampilan gambar yang lebih jelas atau gambar dengan kualitas HD (*High Definition*) dan *video* .
2. Media pembelajaran Batik Tulis perlu dikembangkan dari segi materi yang lebih luas lagi. Materi yang disajikan tidak hanya memuat 1 KD (Kompetensi Dasar) saja namun dapat dikembangkan dengan memuat materi yang lebih luas.
3. Aplikasi ini perlu dikembangkan dari segi soal. Variasi soal kurang beragam dan tingkat kesulitan yang perlu ditambah agar menambah wawasan dan menambah daya perfiikir siswa.
4. Media Pembelajaran Batik Tulis berbasis *Android* perlu dikembangkan lebih lanjut dari segi *smartphone*. Media ini sebaiknya dapat di *install* pada semua sistem operasi selain *Android* yaitu *Iphone Operating System*, *Windows Phone*, dan *Blackberry*.



5. Untuk penelitian yang selanjutnya, sebaiknya ujicoba dilakukan lebih luas. Ujicoba tidak hanya dilakukan di satu sekolah dan satu kelas lagi, namun ujicoba sebaiknya lebih dari satu kelas atau lebih dari satu sekolah, sehingga dapat menghasilkan media pembelajaran yang bisa digunakan secara luas.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ari Wulandari.(2011). *Batik Nusantara*. Yogyakarta:ANDI
- Azhar Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Deni Darmawan. (2014). *Inovasi Pendidikan Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset
- Deni Hardianto. (2005). Media Pendidikan sebagai Sarana Pembelajaran yang Efektif. *Majalah Ilmiah Pembelajaran 1*, Vol. 1. Hlm 95-104
- Eko Putro Widoyoko. (2011). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Panji Wisnu Wirawan. (2011). Pengembangan Kemampuan *E-Learning* Berbasis Web ke dalam *M-Learning*. *Jurnal Universitas Diponegoro*. (Vol. 2. No. 4 Hlm 22-23). <http://ejournal.undip.ac.id/index.php/jmasif/article/view/2655> diakses pada 9 November 2016 pukul 20.07
- Rohmi Julia Purbasari. (2012). Pengembangan aplikasi Android sebagai Media Pembelajaran Matematika pada Materi Dimensi Tiga untuk Siswa SMA kelas X. *Jurnal Pendidikan Matematika*. (Vol 1. No 2). Hlm 3-11. <http://jurnal-online.um.ac.id/article/do/detail/article/1/31/932>, diakses pada tanggal 22 November 2016 pukul 7.32 WIB
- Satyaputra dan Aritonang. (2014). *Beginning Android Programming with ADT Budle*. Jakarta: Elex Media Komputindo
- Sugeng Purwantoro, Heni Rahmawati, dan Achmad Tharmizi. (2013). Mobile Searching Objek Wisata Pekanbaru Menggunakan Location Base Service (LBS) Berbasis Android. *Jurnal. Politeknik Caltex Riau*. (Vol 1 hlm 177). <http://www.pdiilipi.go.id/wp-content/uploads/2014/03/Seminar-Nasional-Infonatika-SNlf-2013>. Diakses pada 28 Oktober 2016 pukul 22.17 WIB
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Tim Wahana Komputer.(2014). *Mudah membuat Game Android Berbasis Adobe AIR*.Semarang: Penerbit ANDI
- Zainal Arifin. (2009). *Evaluasi Pembelajaran*.Bandung: PT Remaja Rosdakarya