

**PENGEMBANGAN MODUL PENGAYAAN MENGGAMBAR BATIK
MENGUNAKAN ADOBE PHOTOSHOP UNTUK SISWA
SMK TATA BUSANA DI SMK N 3 MAGELANG**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagai Prasyarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**



Oleh :
Agnes Dian Saputri
NIM 13513247005

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK BUSANA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2015**

**PENGEMBANGAN MODUL PENGAYAAN MENGGAMBAR BATIK
MENGUNAKAN ADOBE PHOTOSHOP UNTUK SISWA
SMK TATA BUSANA DI SMK N 3 MAGELANG**

Oleh
Agnes Dian Saputri
NIM 13513247005

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Pengembangan modul pengayaan Menggambar Batik untuk peserta didik jurusan tata busana SMK Negeri 3 Magelang. (2) Untuk mengetahui kelayakan media modul pengayaan Menggambar Batik untuk peserta didik jurusan tata busana SMK Negeri 3 Magelang. (3) Mempublikasikan modul pengayaan.

Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* model pengembangan Borg & Gall yaitu: 1) *research and information collection*; 2) *planning*; 3) *develop preliminary form of product*; 4) *preliminary field testing*; 5) *main product revision*; 6) *main field testing*; 7) *operasional product revision*; 8) *operational field testing*; 9) *final product revision*; 10) *dissemination and implemination*.

Hasil penelitian berupa: 1) mengembangkan modul dengan tahap pengembangan R&D yang diawali dengan menganalisis produk, yaitu mengkaji kurikulum dan mengkaji materi modul. Tahap mengembangkan produk dilakukan sesuai rancangan pembuatan modul meliputi judul, pembelajaran, latihan dan kunci jawaban. Tahap validasi ahli dan revisi, dilaksanakan dengan penilaian dari para ahli yaitu ahli materi batik dan *photoshop* dan ahli media modul. Tahap uji coba kelompok kecil dan revisi, dilaksanakan dengan mengujikan kepada 5 siswa. Tahap uji coba skala besar dilaksanakan dengan mengujikan 32 siswa. 2) kelayakan modul dilaksanakan pada uji coba skala besar, diperoleh presentase sebesar 92,27% dengan kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa modul menggambar batik menggunakan *adobe photoshop* dapat digunakan sebagai media pembelajaran. 3) Langkah terakhir yaitu melaporkan hasil dalam forum ilmiah, maka pengembangan produk dinyatakan selesai dan siap diproduksi masal oleh penerbit.

Kata Kunci : Pengembangan, Modul, Menggambar Batik

PENGESAHAN
Tugas Akhir Skripsi

**PENGEMBANGAN MODUL PENGAYAAN MENGGAMBAR BATIK
MENGUNAKAN ADOBE PHOTOSHOP UNTUK SISWA
SMK TATA BUSANA DI SMK N 3 MAGELANG**

Disusun Oleh :
Agnes Dian Saputri
NIM 13513247005

Telah Dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi
Pendidikan Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
Pada tanggal 22 Desember 2015

TIM PENGUJI

Nama/jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Noor Fitrihana, M. Eng Ketua Penguji/Pembimbing		22 Desember 2015
Sugiyem. M. Pd Penguji		22 Desember 2015
Triyanto, S. Sn, M. A Sekretaris		22 Desember 2015

Yogyakarta, 22 Desember 2015

Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,


Dr. Moch. Bruri Triyono
NIP. 19560216 198603 1 003

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Agnes Dian Saputri

NIM : 13513247005

Program Studi : Pendidikan Teknik Busana

Judul TAS : Pengembangan Modul Pengayaan Menggambar Batik
Penggunaan Adobe Photoshop Untuk Siswa SMK Tata
.Busana di SMK N 3 Magelang

Menyatakan benar-benar karya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, 22 Desember 2015

Yang menyatakan,



Agnes Dian Saputri

NIM 13513247005

PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

PENGEMBANGAN MODUL PENGAYAAN MENGGAMBAR BATIK MENGUNAKAN ADOBE PHOTOSHOP UNTUK SISWA SMK TATA BUSANA DI SMK N 3 MAGELANG

Disusun Oleh :

Agnes Dian Saputri

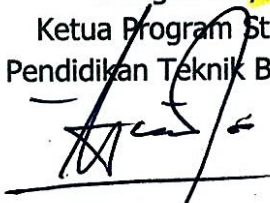
NIM 13513247005

Telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk
dilaksanakan Ujian Akhir Skripsi bagi yang bersangkutan.

Yogyakarta, 22 Desember 2015

Yang Mengesahkan,

Mengetahui,
Ketua Program Studi,
Pendidikan Teknik Busana


Dr. Widiastuti, S. Pd., M. Pd
NIP. 19721115 200003 2 001

Disetujui,
Dosen Pembimbing


Noor Fitrihana, M. Eng
NIP. 19760920 200112 1 001

Motto

بَلِ اللّٰهُ مَوْلٰىكُمْ ۖ وَهُوَ خَيْرُ النَّٰصِرِينَ ﴿١٥٠﴾

*Tetapi Hanya Allah-lah pelindungmu, dan Dia penolong yang terbaik,
Qs, Ali 'Imran 3:150*

*Rahasia besar dalam hidup ini adalah tidak adanya rahasia
besar. Apapun tujuan anda, anda dapat mencapainya jika
anda mau bekerja keras
Oprah Winfrey*

"If you believe on yourself anything is possible"



Persembahan

Dengan penuh rasa syukur kupersembahkan karya sederhana ini untuk:

Orang Tuaku Tercinta

Dan seandainya pohon-pohon di bumi menjadi pena dan air dilautan menjadi tinta, tidak akan cukup untuk mengungkapkan rasa sayang dan terimakasihku. Tanpa kalian aku bukanlah apa-apa dan siapa-siapa. Terimakasih atas doa, bimbingan dan dukungan yang terus diberikan. Kini sambutlah aku di depan pintu dimana dulu anakmu mencium tanganmu dan terimalah keberhasilan berwujud gelar persembahanku sebagai bukti cinta dan tanda baktiku.

Adikku Tersayang

Terimakasih atas segala dukungan doa dan motifasi yang diberikan selama mengerjakan Tugas Akhir Skripsi. Semoga kita sama-sama bisa sukses dimasa depan.

Teman-temanku

*Teruntuk teman-temanku kelas D3 Teknik Busana dan Pendidikan Teknik Boga
& Busana,
Kalian Luar Biasa*

Just For You my Lovely

*Thankyou for supporting me and encouraging me to do the things I love.
Thankyou for being there when I felt I had no one else, when you could've
walkes away.*



KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, Tugas Akhir Skripsi dalam rangka untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul 'Pengembangan Modul Pengayaan Menggambar Batik Menggunakan Adobe Photoshop Untuk Siswa SMK Tata Busana di SMK N 3 Magelang' dapat ditulis sesuai dengan harapan. Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Noor Fitrihana, M. Eng selaku Dosen pembimbing TAS yang telah banyak memberikan semangat, dorongan dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi.
2. Ibu Sugiyem M. Pd selaku Validator Ahli Media sekaligus Penguji TAS yang memberikan saran atau masukan perbaikan sehingga penelitian TAS dapat terlaksana sesuai tujuan.
3. Bapak Triyanto M. A selaku Validator Ahli Materi sekaligus Sekretaris TAS yang memberikan saran atau masukan perbaikan sehingga penelitian TAS dapat terlaksana sesuai tujuan.
4. Ibu Dr. Widiastuti, S. Pd., M. Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Busana atas bantuan dan fasilitas selama proses menyusun Tugas Akhir Skripsi.

5. Ibu Dr. Mutiara Nugraheni, STP., M. Si selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan Tugas Akhir Skripsi.
6. Bapak Dr. Moch. Bruri Triyono, selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
7. Bapak Endri Aribowo, S. Sn selaku Guru Pembimbing SMK N 3 Magelang yang telah memberikan banyak semangat, dorongan dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi.
8. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan di sini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

Akhirnya, semoga segala bantuan yang telah diberikan semua pihak di atas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT dan Tugas Akhir Skripsi ini menjadi informasi bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkannya.

Yogyakarta, 22 Desember 2015

Penulis,

Agnes Dian Saputri
NIM. 13513247005

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
 BAB I. PENDAHULUAN	
A. LATAR BELAKANG MASALAH	1
B. IDENTIFIKASI MASALAH	4
C. BATASAN MASALAH/FOKUS PENELITIAN	4
D. RUMUSAN MASALAH	5
E. TUJUAN PENELITIAN	5
F. SPESIFIKASI PRODUK YANG DIKEMBANGKAN	5
G. MANFAAT PENELITIAN	8
 BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
A. KAJIAN TEORI	9
1. Penelitian Pengembangan	9
a. Pengertian Penelitian Pengembangan	9
b. Model Pengembangan	10
2. Media Pembelajaran	17
a. Pengertian Media Pembelajaran	17
b. Fungsi Media Pembelajaran	18
c. Pemilihan Media Pembelajaran	19
d. Kriteria Pemilihan Media	20
3. Modul	24
a. Pengertian Modul	24
b. Karakteristik Modul	24
c. Langkah-Langkah Penyusunan Modul	26
d. Elemen Mutu Modul	27
e. Kelemahan dan Kelebihan Modul	30
4. Pembelajaran Pengayaan Batik di SMK N 3 Magelang	32
a. Pengertian Pengayaan	32
b. Tujuan Pengayaan	33
c. Jenis-Jenis Pembelajaran Pengayaan	33
d. Faktor Yang Perlu Diperhatikan	34
5. Batik	35
a. Pengertian Batik	35
b. Sejarah Batik	35

c. Unsur Desain Batik Dalam <i>Adobe Photoshop</i>	37
d. Desain Motif Batik	38
6. <i>Adobe Photoshop</i>	41
a. Pengertian <i>Adobe Photoshop</i>	41
b. Spesifikasi Komputer Yang Digunakan Dalam <i>Adobe Photoshop CS5</i>	41
c. Program Kerja <i>Adobe Photoshop CS5</i>	43
d. Menggambar Batik Menggunakan <i>Adobe Photoshop CS5</i>	48
e. Format File <i>Adobe Photoshop CS5</i>	53
B. Kajian Penelitian Yang Relevan	54
1. "Pengembangan Modul Desain Busana Dengan <i>Adobe Photoshop</i> " oleh Handri Arni	54
2. "Pengembangan Modul Elektronik <i>Adobe Photoshop</i> Untuk Kelas X" oleh Riska Dami Ristanto	54
C. Kerangka Pikir	56
 BAB III. METODE PENELITIAN	
A. Model Pengembangan	59
B. Prosedur pengembangan	59
1. <i>Research and Information Collection</i>	60
2. <i>Planning</i>	60
3. <i>Develop Preliminary Form Of Product</i>	60
4. <i>Preliminary Field Testing</i>	60
5. <i>Main Product Revision</i>	61
6. <i>Main Field Testing</i>	61
7. <i>Operasional Product Revision</i>	61
8. <i>Operational Field Testing</i>	61
9. <i>Final Product Revision</i>	61
10. <i>Dissemination and Implemination</i>	62
C. Sumber data/subjek penelitian	62
1. Obyek Dan Subyek Penelitian	62
2. Sumber Data	62
D. Metode dan alat pengumpulan data	63
1. Metode Pengumpulan Data	63
2. Alat Pengumpulan Data	64
E. Teknik Analisis Data	68
 BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Data Uji Coba	70
1. <i>Research and Information Collection</i>	70
2. <i>Planning</i>	72
3. <i>Develop Preliminary Form Of Product</i>	72
4. <i>Preliminary Field Testing</i>	77
5. <i>Main Product Revision</i>	78
6. <i>Main Field Testing</i>	79
7. <i>Operasional Product Revision</i>	79
8. <i>Operational Field Testing</i>	80
9. <i>Dissemination and Implemination</i>	80

B. Analisis Data	82
1. Hasil Data Ujicoba Produk (Evaluasi Pakar Ahli)	82
a. Evaluasi Pakar/Ahli Materi	82
b. Evaluasi Pakar/Ahli Media	83
2. Ujicoba lapangan Pengguna (Siswa SMK Negeri 3 Magelang)	85
C. Kajian Produk	86
D. Pembahasan Hasil Penelitian	87
1. Pengembangan Modul Pengayaan Menggambar Batik Menggunakan Adobe Photoshop Untuk Siswa Siswa Kelas X Tata Busana Di SMK N 3 Magelang	87
2. Kelayakan Media Modul Menggambar Batik Menggunakan <i>Adobe Photoshop</i> Pada Materi Menggambar Motif Batik Untuk Siswa Kelas X Tata Busana di SMK N 3 Magelang	89
 BAB V. SIMPULAN DAN SARAN	 90
A. Simpulan	90
B. Keterbatasan Produk	91
C. Pengembangan Produk lebih Lanjut	91
D. Saran	92
 DAFTAR PUSTAKA	 93
LAMPIRAN	96

DAFTAR TABEL

Tabel 1.	Metode Pengembangan ADDIE	16
Tabel 2.	<i>Spesifikasi</i> komputer untuk <i>Adobe Photoshop CS5</i>	42
Tabel 3.	Komponen <i>Menu Bar</i>	44
Tabel 4.	Komponen <i>Option Bar dan Toolbox</i>	46
Tabel 5.	Perbandingan Penelitian yang Relevan	55
Tabel 6.	Instrumen <i>Judgement Expert</i>	66
Tabel 7.	Instrumen Kelayakan Ahli Materi	67
Tabel 8.	Instrumen Kelayakan Ahli Media	67
Tabel 9.	Instrumen Kelayakan Modul dari Penilaian Siswa	68
Tabel 10.	Pembobotan Skor Skala <i>Likert</i>	68
Tabel 11.	Persentase Kelayakan	69
Tabel 12.	Hasil Wawancara Guru Mata Peajaran Batik Di SMK N 3 Magelang .	70
Tabel 13.	Hasil Observasi Siswa Kelas X Di SMK N 3 Magelang	71
Tabel 14.	Potensi dan Masalah	72
Tabel 15.	Kerangka Isi Modul	73
Tabel 16.	Revisi Media Pembelajaran Menggambar Batik Menggunakan <i>Adobe Photoshop</i> Oleh Ahli Materi	78
Tabel 17.	Revisi Media Modul Pembelajaran Menggambar Batik Menggunakan <i>Adobe Photoshop</i> Oleh Ahli Media	78
Tabel 18.	Revisi Media Modul Pembelajaran Menggambar Batik Menggunakan <i>Adobe Photoshop</i> Oleh Siswa	79
Tabel 19.	Hasil Penilaian Ahli Materi	82
Tabel 20.	Hasil Penilaian Ahli Media	84
Tabel 21.	Hasil Penilaian Siswa	85
Tabel 22.	Tabel Uji Kelayakan	86

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	Model pendekatan R&D menurut borg & Gall	17
Gambar 2.	Desain Batik Motif Flora	39
Gambar 3.	Desain Batik Motif Fauna	39
Gambar 4.	Desain Batik Motif Geometris	40
Gambar 5.	Desain Batik Motif Abstrak	40
Gambar 6.	Tampilan <i>Splash Screen Adobe Photoshop CS5</i>	43
Gambar 7.	<i>Working Space Adobe Photoshop CS5</i>	43
Gambar 8.	<i>Menu Bar Adobe Photoshop CS5</i>	44
Gambar 9.	<i>Option Bar dan Toolbox pada Adobe Photoshop CS5</i>	45
Gambar 10.	<i>Pallete Dock pada Adobe Photoshop CS5</i>	47
Gambar 11.	Menu Start pada <i>Windows</i>	48
Gambar 12.	<i>Working Space Adobe Photoshop Cs5</i>	48
Gambar 13.	Kotak Dialog <i>New Adobe Photoshop CS5</i>	48
Gambar 14.	Kanvas Gambar <i>Adobe Photoshop CS5</i>	49
Gambar 15.	Membuat Garis Bantuan	49
Gambar 16.	<i>Pencil Tool</i>	49
Gambar 17.	Menggambar Batik Parang Menggunakan <i>Pencil Tool</i>	50
Gambar 18.	Menggambar Batik Parang Dengan Teknik <i>Copy – Paste (1)</i>	50
Gambar 19.	Menggambar Batik Parang Dengan Teknik <i>Copy – Paste (2)</i>	50
Gambar 20.	<i>Flatten Image</i>	50
Gambar 21.	Batik Motif Parang	51
Gambar 22.	<i>Foreground Color & Pallete Collor</i>	51
Gambar 23.	Memberikan Warna Coklat Muda Menggunakan <i>Paint Bucket</i> ...	51
Gambar 24.	<i>Foreground Color & Pallete Collor</i>	52
Gambar 25.	Memberikan Warna Marun Menggunakan <i>Paint Bucket</i>	52
Gambar 26.	Memberikan Warna Coklat Tua Menggunakan <i>Paint Bucket</i>	52
Gambar 27.	Hasil Jadi Gambar Batik Parang	53
Gambar 28.	Kerangka Pikir	58
Gambar 29.	Langkah-Langkah Penggunaan Metode R&D menurut Borg & Gall	59
Gambar 30.	skala pengukuran berdasarkan presentase	69
Gambar 31.	Kerangka Halaman Sampul Depan Modul	73
Gambar 32.	Halaman <i>Francis</i>	73
Gambar 33.	Kerangka Peta Kedudukan Modul & Peta Kompetensi	74
Gambar 34.	Kerangka Halaman Keterangan Pergantian BAB	75
Gambar 35.	Kerangka Halaman Sampul Belakang Modul	76
Gambar 36.	Cover Modul	76
Gambar 37.	Halaman <i>Francis</i>	77
Gambar 38.	Peta Kedudukan Modul & Peta Kompetensi	77
Gambar 39.	Halaman Keterangan Pergantian BAB	77
Gambar 40.	Tahapan Penelitian Yang Dilaksanakan	81
Gambar 41.	Histogram Tingkat Validasi Ahli Materi	83
Gambar 42.	Histogram Tingkat Validasi Ahli Media	84
Gambar 43.	Histogram Penilaian Siswa	85

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.	Surat Ijin Penelitian	97
Lampiran 2.	Hasil Observasi dan Wawancara	100
Lampiran 3.	Silabus dan RPP	103
Lampiran 4.	Kerangka Isi Modul	145
Lampiran 5.	Instrumen Validasi dan Kelayakan Modul	150
Lampiran 6.	Hasil Validasi dan Kelayakan Modul	198
Lampiran 7.	Dokumentasi Kegiatan	209
Lampiran 8.	Surat Keterangan dari Penerbit	211

BAB I PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Perkembangan teknologi yang demikian pesat dewasa ini memberikan berbagai alternatif sumber belajar peserta didik, baik media cetak, media *audiovisual*, maupun media berbasis multimedia. Berbagai media pembelajaran telah dikembangkan terutama media yang berbasis multimedia melalui penggunaan program-program baru seperti *macromedia flash (adobe flash)*, *java*, *web*, dsb. Adanya media pembelajaran berbasis multimedia memungkinkan peserta didik untuk memilih jenis media yang menarik dan membantu mereka dalam proses belajar. Akan tetapi, karena sebagian besar masyarakat belum mempunyai fasilitas untuk menggunakan media berbasis multimedia, mereka masih menggunakan media cetak sebagai sumber belajar utama. Salah satu media cetak yang digunakan adalah buku. Penelitian yang dilakukan oleh *world bank* menunjukkan bahwa di Indonesia tingkat kepemilikan peserta didik terhadap buku dan fasilitas lainnya berkorelasi positif dengan prestasi belajar.

Bedasarkan uraian diatas maka untuk memaksimalkan kompetensi yang dimiliki siswa maka diperlukan adanya program pengayaan. Program tersebut diberikan kepada peserta didik yang telah melampaui ketuntasan belajar dengan memerlukan waktu lebih sedikit dari pada teman lainnya. Waktu yang tersedia dapat dimanfaatkan peserta didik untuk memperdalam/memperluas atau mengembangkan ketrampilannya. Dalam pembelajaran pengayaan dibutuhkan media yang tepat yang dapat mendukung pembelajaran siswa, dikarenakan dalam pembelajaran pengayaan siswa tidak selamanya didampingi oleh guru.

Pemilihan media pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan karakteristik siswa, hal ini bertujuan agar pemahaman siswa terhadap mata pelajaran yang diajarkan dapat maksimal dan lebih efektif, oleh karena itu modul dipilih sebagai media yang digunakan sebagai alat yang digunakan oleh siswa dalam pembelajaran pengayaan.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti di beberapa sekolah maka diputuskan pembelajaran pengayaan akan dilaksanakan di SMK Negeri 3 Magelang. Sekolah tersebut dipilih karena kualitas siswa di sekolah tersebut sangat unggul di bidang informatika, dan banyaknya siswa yang memiliki nilai ketuntasan yang baik pada mata pelajaran membuat. Dirasa dengan adanya pembelajaran pengayaan ini dapat memaksimalkan kemampuan siswa.

Mata pelajaran membuat batik dipilih sebagai mata pelajaran yang akan diajarkan pada pembelajaran pengayaan dikarenakan batik merupakan mata pelajaran muatan lokal yang wajib diikuti oleh siswa jurusan Tata Busana di SMK Negeri 3 Magelang. Pada mata pelajaran batik terdapat beberapa kompetensi, namun dalam pembelajaran pengayaan ini hanya difokuskan untuk mempelajari desain batik. Pemilihan kompetensi yang diajarkan dikarenakan antusias siswa dalam mengikuti mata pelajaran batik sangat besar. Hal ini dikarenakan siswa diberi kebebasan dalam menciptakan desain motif-motif batik yang sesuai dengan kreatifitas mereka namun tanpa menghilangkan bentuk dasar dari motif tersebut serta filosofi yang terkandung di dalamnya. Di samping itu materi tersebut juga mengajarkan siswa tentang nilai-nilai pendidikan karakter yang baik bagi siswa untuk diketahui, direnungkan dan diyakini melalui filosofi yang

terkandung dalam setiap motif batik yang mereka gambar, sehingga mendorongnya untuk melaksanakan dalam kehidupan sehari-hari.

Masalah yang ditemui disekolah adalah dalam proses menggambar batik yang dikerjakan oleh siswa masih menggunakan teknik manual yaitu dengan menggambar di atas kertas dengan cara menggambar desain dengan skala ukuran yang diperkecil yang kemudian akan digambarkan kembali di atas kain dengan skala ukuran yang sesungguhnya. Teknik tersebut dinilai kurang efektif dan efisien apabila dilaksanakan di dunia kerja. Selain terdapat masalah ditemukan juga beberapa potensi, salah satunya tersedianya sarana belajar yang memadai khususnya lab komputer. Oleh karena itu dengan adanya pengayaan ini para siswa akan diajarkan bagaimana teknik menggambar batik dengan teknik *digital* dengan bantuan *software* dari *Adobe* yaitu *Photoshop*. Pada kompetensi ini sangat dibutuhkan keterampilan dan kecermatan dalam menggambar setiap detail motif yang kemudian akan dijadikan batik.

Adobe Photoshop merupakan *software* (perangkat lunak) buatan *Adobe Systems*. *Adobe Photoshop* merupakan program pengeditan gambar yang sangat diminati oleh kalangan fotografer dan desainer. *Adobe photoshop* telah banyak digunakan oleh perusahaan-perusahaan tekstil sebagai sarana untuk menggambar sebuah desain. Dalam penerapan media pembelajaran ini dapat disajikan dalam bentuk buku tutorial atau yang lebih populernya disebut dengan modul. Modul merupakan media yang cukup populer digunakan oleh para guru dalam memberikan pembelajaran kepada murid, selain itu penggunaan modul dinilai lebih efektif dan efisien dikarenakan modul yang berupa buku cetak dapat digunakan dimanapun dan siapapun tanpa adanya keterbatasan. Penyajian

modul yang dilengkapi dengan gambar yang berwarna menjadi semakin menarik untuk dipelajari.

Berdasarkan uraian diatas, maka perlu adanya penelitian Pengembangan Modul Pengayaan Menggambar Batik Menggunakan Adobe Photoshop Untuk Siswa Tata Busana Di SMK N 3 Magelang yang dapat digunakan oleh peserta didik dalam kelas pengayaan sebagai sumber belajar menggambar batik secara mandiri maupun dengan didampingi oleh pendidik.

B. IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Perkembangan teknologi dapat memberikan kemudahan dalam mengembangkan potensi peserta didik.
2. Perlunya pembelajaran pengayaan untuk memaksimalkan bakat yang dimiliki oleh siswa.
3. Belum tersedianya modul sebagai sarana pendukung pembelajaran pengayaan

C. BATASAN MASALAH/FOKUS PENELITIAN

Permasalahan yang dikaji dan diidentifikasi dalam penelitian ini masih luas, maka perlu adanya pembahasan dari permasalahan yang ada, yaitu:

1. Modul pengayaan yang dikembangkan merupakan modul untuk peserta didik di SMK N 3 Magelang, karena banyaknya siswa yang sudah mempunyai nilai ketuntasan yang baik.

2. Pengembangan modul pengayaan ini dilakukan melalui beberapa tahapan, agar lebih sistematis.
3. Kualitas modul ditentukan oleh beberapa komponen kelayakan dari segi materi, segi tampilan, dan segi penyajian supaya mudah untuk dimengerti oleh siswa.

D. RUMUSAN MASALAH

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana mengembangkan modul pengayaan Menggambar Batik untuk peserta didik jurusan tata busana SMK Negeri 3 Magelang?
2. Bagaimana kelayakan modul pengayaan Menggambar Batik untuk peserta didik jurusan tata busana SMK Negeri 3 Magelang?

E. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah maka tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk menghasilkan modul pengayaan Menggambar Batik untuk peserta didik jurusan tata busana SMK Negeri 3 Magelang.
2. Untuk mengetahui kelayakan modul pengayaan Menggambar Batik untuk peserta didik jurusan tata busana SMK Negeri 3 Magelang.

F. SPESIFIKASI PRODUK YANG DIKEMBANGKAN

Modul pengayaan yang dikembangkan dalam penelitian ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Modul pengayaan yang dikembangkan dalam penelitian ini berjudul "Menggambar Batik Menggunakan Adobe Photoshop".
2. Modul pengayaan Menggambar Batik Menggunakan Adobe Photoshop memuat materi penggunaan *Adobe Photoshop* sebagai media untuk membuat desain batik.
3. Modul pengayaan Menggambar Batik Menggunakan Adobe Photoshop berupa media cetak *full color* dengan ketentuan sebagai berikut;
 - a. Cover, menggunakan *kertas ivory 120* ukuran B5 (14,8x21)cm²
 - b. Isi buku, menggunakan *kertas Art Paper* 80 gram, berukuran B5 (14,8 x 21)cm²
 - c. Jenis *font* yang digunakan adalah Calibri 11 pt.
4. Program yang digunakan dalam pembuatan media adalah *Adobe Photoshop CS5*.
5. Modul pengayaan Menggambar Batik Menggunakan *Adobe Photoshop* memiliki format sebagai berikut:
 - a. Halaman sampul (depan), memuat judul "Menggambar Batik Menggunakan *Adobe Photoshop*", nama penyusun, dan ilustrasi yang berhubungan dengan materi desain motif tekstil.
 - b. Halaman *francis*, memuat judul "Menggambar Batik Menggunakan Adobe Photoshop" nama penyusun, serta nama instansi (Universitas Negeri Yogyakarta).
 - c. Kata pengantar, memuat ucapan syukur penyusun.
 - d. Deskripsi, berisikan ringkasan atau gambaran isi modul.

- e. Daftar isi, memuat seluruh komponen yang ada di dalam modul dan dilengkapi dengan halamannya.
- f. Pentunjuk Penggunaan Modul, merupakan langkah-langkah yang perlu diperhatikan dalam memahami isi modul, atau dalam mempelajari materi-materi di dalamnya.
- g. Peta kedudukan modul, berisikan diagram yang menunjukkan modul dalam keseluruhan program pembelajaran menggambar batik.
- h. Pendahuluan, memuat berbagai informasi awal sebelum mempelajari modul pengayaan "Menggambar Batik Menggunakan Adobe Photoshop", seperti:
 - 1) Latar belakang dari materi yang menjadi pokok bahasan dalam modul "Menggambar Batik Menggunakan Adobe Photoshop".
 - 2) Deskripsi singkat mengenai modul "Menggambar Batik Menggunakan Adobe Photoshop" serta kompetensi yang harus dicapai setelah mempelajari modul.
 - 3) Tujuan pembelajaran yang harus dicapai oleh siswa setelah mempelajari modul.
- i. Halaman isi, memuat beberapa elemen utama dalam modul "Menggambar Batik Menggunakan Adobe Photoshop", yaitu:
 - 1) Halaman keterangan pergantian bab, halaman ini berisikan ilustrasi gambar, keterangan BAB yang akan dipelajari dan waktu yang digunakan dalam mempelajari satu BAB.
 - 2) Kegiatan Belajar, elemen ini memuat tentang proses pembuatan desain tekstil hingga *finishing*.

- 3) Materi, elemen ini memuat materi yang akan dipelajari dalam modul "Menggambar Batik Menggunakan Adobe Photoshop".
- 4) Lembar Evaluasi, berisikan soal-soal yang bertujuan untuk membuka kembali memori siswa tentang apa yang telah dipelajari.
- 5) Lembar kunci jawaban
- 6) Daftar pustaka, elemen ini berisi tentang sumber-sumber materi yang diperoleh dalam pembuatan modul.
- j. Halaman sampul (belakang), halaman ini memuat gambaran sekilas tentang isi modul.

G. MANFAAT PENELITIAN

Hasil penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat berikut :

1. Bagi Peserta Didik

Adanya alternatif sumber belajar mandiri yang menarik sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik serta menambah referensi modul pengayaan yang inovatif dan menarik.

2. Bagi Guru

Mempermudah Guru dalam menyampaikan materi karena peserta didik menjadi lebih termotivasi.

3. Bagi Mahasiswa

Memunculkan gagasan kepada mahasiswa untuk mengembangkan sumber belajar menggambar batik yang lebih kreatif, inovatif dan menarik.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. KAJIAN TEORI

1. Penelitian Pengembangan

a. Pengertian Penelitian Pengembangan

Pembaharuan pendidikan biasanya harus mengalami suatu pengembangan sebelum ke dalam dimensi skala besar. *Development* sering bergandengan dengan riset sehingga prosedur yang digunakan dalam pendidikan adalah *Reserach and Development (R and D)*. *Reserach and Development* meliputi aktivitas riset dasar, seperti pencarian dan pengujian teori-teori belajar. Riset ini mengetengahkan proses pengembangan bahan-bahan kurikulum yang baru.

Menurut Sugiyono (2006:407), metode penelitian dan pengembangan atau *Reserach and Development (R & D)* adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

Penelitian dan pengembangan juga dapat diartikan sebagai suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan (Nana Syaoidah. 2006: 164).

I Wayan Santyasa (2005: 3-4) menyebutkan bahwa penelitian pengembangan memiliki karakteristik sebagai berikut:

- 1) Masalah yang ingin dipecahkan adalah masalah nyata yang berkaitan dengan upaya inovatif atau penerapan teknologi dalam pembelajaran sebagai pertanggung jawaban profesional dan komitmen pemerolehan pembelajaran.

- 2) Pengembangan model, pendekatan dan metode pembelajaran serta media belajar yang menunjang keefektifan pencapaian kompetensi peserta didik.
- 3) Proses pengembangan produk, validasi yang dilakukan melalui uji ahli dan uji coba lapangan secara terbatas perlu dilakukan sehingga produk yang dihasilkan bermanfaat untuk peningkatan kualitas pembelajaran. Proses pengembangan , validasi, dan uji coba lapangan tersebut seyogyanya dideskripsikan secara jelas, sehingga dapat dipertanggungjawabkan secara akademik.
- 4) Proses pengembangan model, pendekatan modul, metode, dan media pembelajaran perlu di dokumentasikan secara rapi dan dilaporkan secara sistematis sesuai dengan kaidah penelitian yang mencerminkan originalitas.

Berdasarkan berbagai pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian pengembangan memuat 3 komponen utama, yaitu model pengembangan, prosedur pengembangan, dan uji coba produk.

b. Model Pengembangan

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menyusun modul pengayaan menggambar batik menggunakan *adobe photoshop*. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model prosedural, yaitu model yang bersifat deskriptif, menggariskan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan suatu produk. Model pengembangan suatu media pembelajaran yang sudah ada adalah model pengembangan buku pengayaan Borg dan Gall.

Menurut Borg dan Gall dalam Endang Mulyatiningsih (2012:162) prosedur dalam penelitian pengembangan terdiri atas sepuluh langkah, seperti berikut:

1) *Research and Information Collection*

Tahap ini dilakukan oleh peneliti untuk menganalisis kebutuhan dan mengidentifikasi faktor-faktor yang menimbulkan permasalahan sehingga perlu adanya pengembangan model baru.

2) *Planning*

Pada tahap ini, peneliti mulai menetapkan rancangan model untuk memecahkan masalah yang telah ditemukan pada tahap pertama.

3) *Develop Preliminary Form of Product*

Pada tahap ini mulai disusun bentuk awal model dan perangkat yang diperlukan. Proses penelitian dengan melakukan validasi rancangan model oleh pakar yang ahli dalam bidangnya. Hasil validasi kemudian dikaji untuk memperbaiki hasil rancangan model sebelum diuji cobakan.

4) *Preliminary Field Testing*

Setelah model dan perangkatnya siap digunakan, kegiatan selanjutnya adalah melakukan uji coba rancangan model. Uji coba ini melibatkan sekitar 6-12 orang responden terlebih dahulu. Hal ini penting dilakukan untuk mengantisipasi kesalahan yang dapat terjadi.

5) *Main Product Revision*

Revisi produk utama dilakukan berdasarkan hasil uji coba produk tahap pertama dengan menganalisis kekurangan yang ditemui. Berdasarkan kekurangan tersebut maka perlu diperbaiki kriteria-kriteria industri yang dapat digunakan sebagai sumber belajar dan sebagainya.

6) *Main Field Testing*

Pengujian produk dilapangan disarankan mengambil sampel yang lebih banyak yaitu antara 30 – 100 orang responden. Pada saat uji lapangan yang kedua ini, pengumpulan data kualitatif dan kuantitatif mulai dilakukan untuk dievaluasi.

7) *Operasional Product Revision*

Revisi produk selalu dilakukan setelah produk tersebut diterapkan atau diuji cobakan.

8) *Operasional Field Testing*

Setelah melalui pengujian dan revisi, pada tahap ini dilaksanakan pengumpulan data dari berbagai instrumen. Data yang diperoleh kemudian di analisis dan dilaporkan.

9) *Final Product Revision*

Revisi terakhir dilakukan untuk memperbaiki hal-hal yang masih kurang sempurna.

10) *Dissemination and Implementation*

Tahap akhir dari penelitian ini adalah melaporkan hasil dalam forum ilmiah melalui seminar dan mempublikasikan dalam jurnal ilmiah.

Hal ini juga ditegaskan oleh Sugiyono (2014: 298), bahwa langkah-langkah metode dalam suatu penelitian pengembangan terdiri atas sepuluh langkah utama sebagaimana ditunjukkan sebagai berikut:

1) Potensi Masalah

Penelitian dilakukan bila ada potensi atau masalah. Potensi adalah segala sesuatu yang bila didayagunakan akan memiliki nilai tambah. Potensi juga dapat berkembang menjadi masalah bila tidak mendayagunakan potensi tersebut. Sedangkan masalah adalah penyimpangan antara yang diharapkan dengan yang terjadi.

2) Pengumpulan Data

Tahap ini melakukan pengumpulan data-data yang diperlukan untuk melakukan perencanaan desain pembuatan produk modul pengayaan. Dalam pengumpulan data juga perlu diketahui informasi-informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk, dan juga menggunakan metode penelitian yang sesuai.

3) Pembuatan Produk

Pada tahap pembuatan produk untuk menghasilkan media.

4) Validasi Desain (Evaluasi Pakar Ahli)

Setelah modul pengayaan selesai maka akan dilakukan validasi desain (evaluasi pakar atau ahli), yaitu pakar atau ahli yang berkaitan dengan isi produk pembelajaran yang dibuat.

5) Perbaikan Produk

Perbaikan produk pembelajaran sesuai dengan data yang diperoleh dari pengujian pakar ahli. Saran dari pakar atau ahli tersebut digunakan untuk menyempurnakan produk pembelajaran.

6) Uji Coba Produk

Setelah produk diperbaiki sesuai saran pakar atau ahli yang berkaitan dengan isi produk yang dibuat, kemudian dilaksanakan ke tahap uji coba produk untuk mendapatkan penilaian kelayakan atas produk pembelajaran ini.

7) Perbaikan Produk

Tahap berikutnya adalah mempelajari apakah produk pembelajaran sudah sesuai dengan tujuan yang ditentukan sebelumnya data yang diperoleh pada pengujian lapangan tersebut dianalisis, dan melakukan perbaikan yang diperlukan.

8) Uji Coba Pemakaian

Setelah melaksanakan perbaikan produk, selanjutnya melakukan uji coba pemakaian skala besar untuk mendapatkan penilaian kelayakan atas produk pembelajaran ini.

9) Perbaikan Produk

Selanjutnya pada tahap ini dilaksanakan jika ada perbaikan yang harus dilakukan pada media pembelajaran tersebut, bisa saja pada tahap perbaikan produk setelah uji coba pemakaian menemukan masalah baru, selanjutnya dapat diperbaiki untuk mendapatkan hasil media pembelajaran yang baik.

10) Produksi Masal

Tahap berikutnya adalah tahap akhir yaitu jika tidak ada saran untuk perbaikan pada pengguna, maka pengembangan produk dinyatakan selesai dan siap diproduksi masal.

Menurut Thiagarajan (1974) model pengembangan dapat dilaksanakan melalui empat tahapan atau yang biasa disebut dengan model pengembangan 4D. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan dalam setiap pengembangan dapat dijelaskan sebagai berikut;

1) Define (Pendefinisian)

Kegiatan pada tahap ini dilakukan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pengembangan. Dalam konteks pengembangan bahan ajar (modul, buku, LKS), tahap pendefinisian dilakukan dengan cara;

- a) Analisis kurikulum, dimana diharuskan mengkaji kurikulum yang digunakan pada saat itu.
- b) Analisis karakteristik peserta didik, dimana guru diwajibkan mengenali karakteristik peserta yang akan menggunakan bahan ajar.
- c) Analisis materi, dilakukan dengan cara mengidentifikasi materi utama yang akan diajarkan.
- d) Merumuskan tujuan, hal ini berguna untuk membatasi peneliti agar tidak menyimpang dari tujuan awal.

2) Design (Perancangan)

Dalam tahap perancangan peneliti sudah membuat produk awal (*prototype*) atau rancangan produk. Pada konteks bahan ajar pengembangan dilakukan untuk membuat modul atau buku ajar sesuai dengan kerangka isi analisis kurikulum dan materi.

3) Develop (Pengembangan)

Thiagarajan membagi tahap pengembangan dalam dua kegiatan yaitu; *expert appraisal* yang merupakan teknik memvalidasi atau menilai kelayakan

rancangan produk. *Developmental Testing* merupakan kegiatan uji coba rancangan produk pada sasaran objek yang sesungguhnya.

4) Disseminate (Penyebarluasan)

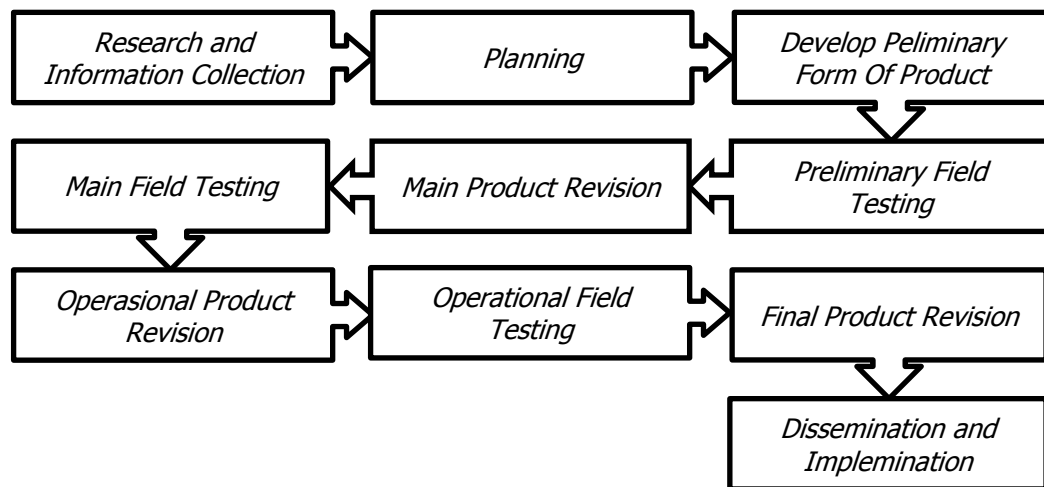
Tahap penyebarluasan dilakukan dengan cara sosialisasi bahan ajar melalui pendistribusian dalam jumlah terbatas kepada guru dan peserta didik.

Model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry dalam Endang Mulyatiningsih (2012) untuk merancang sistem pembelajaran. Menurut langkah-langkah dan pengembangan produk, model penelitian ini lebih lengkap dan lebih rasional daripada model 4D. Berikut ini contoh pengembangan dengan metode ADDIE:

Tabel 1. Metode Pengembangan ADDIE

Tahap Pengembangan	Aktivitas
<i>Analysis</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Pra perencanaan: pemikiran tentang produk (model, metode, media, bahan ajar) baru yang akan dikembangkan. • Mengidentifikasi produk yang sesuai dengan sasaran peserta didik, tujuan belajar, mengidentifikasi isi/materi pembelajaran, mengidentifikasi lingkungan belajar dan strategi penyampaian dalam pembelajaran.
<i>Design</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Merancang konsep produk baru di atas kertas. • Merancang perangkat pengembangan produk baru. Rancangan ditulis untuk masing-masing unit pembelajaran. Petunjuk penerapan desain atau pembuatan produk ditulis secara rinci.
<i>Develop</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengembangkan perangkat produk (materi/bahan dan alat) yang diperlukan dalam pengembangan. • Berbasis pada hasil rancangan produk, pada tahap ini mulai dibuat produk (materi/bahan, alat) yang sesuai dengan struktur model. • Membuat instrumen untuk mengukur kinerja produk.
<i>Implementation</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Memulai penggunaan produk baru dalam pembelajaran atau lingkungan yang nyata. • Melihat kembali tujuan-tujuan pengembangan produk, interaksi antar peserta didik serta menanyakan umpan balik awal proses evaluasi.
<i>Evaluation</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Melihat kembali dampak pembelajaran dengan cara kritis • Mengukur tercapainya tujuan pengembangan produk. • Mengukur apa yang telah mampu dicapai oleh sasaran. • Mencari informasi apa saja yang dapat membuat peserta didik mencapai hasil dengan baik.

Berdasarkan metode penelitian yang telah disampaikan, dalam pengembangan modul pengayaan menggambar batik menggunakan *adobe photoshop* penulis menggunakan model pengembangan R&D menurut Borg & Gall. Model pengembangan tersebut dinilai yang paling sesuai dengan penelitian pengembangan ini. Metode pendekatan R&D menurut Borg & Gall dapat digambarkan dalam bagan berikut ini;



Gambar 1. Model pendekatan R&D menurut borg & Gall

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Hamzah B. Uno (2007: 114) pengertian media dalam pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke peserta didik yang bertujuan merangsang peserta didik mengikuti kegiatan pembelajaran.

Menurut Azhar Arsyad (2002: 12) "Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran". Media

pembelajaran merupakan salah satu komponen pendukung keberhasilan proses belajar mengajar.

Menurut UU RI No.20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 20: "Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar".

Manfaat dari media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman peserta didik akan materi yang disampaikan oleh pendidik, secara efektif dan efisien, tidak memerlukan waktu yang lama untuk menyampaikan pelajaran, dan materi yang dipelajari.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah 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.

b. Fungsi Media Pembelajaran

1) Sumber Belajar

Media sebagai penyalur, penyampai dan penghubung, yang memudahkan terjadi proses belajar.

2) Fungsi Semantik

Yakni kemampuan media dalam menambah perbendaharaan kata (simbol verbal) yang makna atau maksudnya benar-benar dipahami anak didik (tidak verbalistik)

3) Fungsi Manipulatif

Media mengatasi batas-batas ruang dan waktu dan mengatasi keterbatasan indrawi. Media dapat menghadirkan objek atau peristiwa yang sulit dihadirkan dalam bentuk aslinya, seperti peristiwa bencana alam, ikan paus melahirkan anak, dan lain-lain.

4) Fungsi Psikologis

- a) Fungsi Atensi, media dapat meningkatkan perhatian anak didik.
- b) Fungsi Afektis, menggugah perasaan dan emosi, yang dapat berwujud pencurahan perasaan minat, sikap penghargaan, dan nilai-nilai.
- c) Fungsi Kognitif, dapat memberikan gambaran yang representatif dari sebuah peristiwa, atau objek.
- d) Fungsi Imajinatif, media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengembangkan imajinasi anak didik.

Fungsi Motivasi, dengan adanya media pembelajaran, anak didik akan termotivasi dalam belajarnya.

c. Pemilihan Media Pembelajaran

Straust dan Frost (1999) dalam Dina Indriana (2011:32), mengidentifikasi sembilan faktor kunci yang harus menjadi pertimbangan dan memilih media pengajaran. Kesembilan faktor kunci tersebut antara lain batasan sumber daya institusional, kesesuaian media dengan mata pelajaran yang diajarkan, karakteristik siswa atau anak didik, perilaku pendidik dan tingkat keterampilannya, sasaran pembelajaran mata pelajaran, waktu (kesinkronan versus ketidak sinkronan), dan tingkat keragaman media.

Sementara itu, Riser dan Dick (1996) menyaring sembilan faktor tersebut kedalam tiga kriteria utama dalam menyeleksi media pengajaran, yaitu sebagai berikut:

- 1) Kepraktisan, yaitu berkaitan dengan mudah atau tidaknya media digunakan oleh pengajar.
- 2) Kelayakan siswa, yaitu layak atau tidaknya media digunakan oleh pengajar.
- 3) Kelayakan pengajar, yaitu layak atau tidaknya media dengan strategi pengajaran yang sudah direncanakan.

d. Kriteria Pemilihan Media

Berdasarkan standar penilaian buku oleh pusat perbukuan DepDikNas tahun 2003, bahwa standar penilaian buku atau bahan ajar dari segi materi perlu memperhatikan hal-hal sebagai berikut :

- 1) Aspek materi
 - a) Kelengkapan materi : mencakup materi yang ada di kurikulum yang berlaku, meliputi kompetensi dasar, dan tidak terjadi pengulangan yang berlebihan.
 - b) Keakuratan materi : kebenaran konsep (definisi, rumus, hukum dan sebagainya) dan aplikasi kontekstual dalam kehidupan nyata.
 - c) Kegiatan yang mendukung materi : kegiatan /soal latihan dikaitkan dengan kehidupan nyata siswa, dan soal latihan dilengkapi dengan kunci jawaban.
 - d) Kemutakhiran materi : mengkaitkan dengan perkembangan ilmu terkini dan mengaplikasikan konsep secara umum.

- e) Materi mampu meningkatkan kompetensi siswa : mengidentifikasi obyek dan fenomena dalam sistem yang ada di alam, dan mengkomunikasikan pikiran secara lisan dan tertulis
 - f) Materi mengikuti sistematika keilmuan : materi disajikan dari sederhana ke yang sulit, menekankan pada pengalaman langsung, dan mengembangkan ketrampilan proses
 - g) Materi mengembangkan keterampilan dan kemampuan berpikir : mengenali hubungan sebab-akibat, mengembangkan kemampuan mengambil keputusan, mengembangkan kemampuan *problem-solving*, dan mengembangkan kreativitas
 - h) Materi merangsang siswa untuk mencari tahu : merumuskan masalah, melakukan pengamatan/observasi, menganalisis dan menyajikan hasil pengamatan secara kritis, dan mengkomunikasikan atau menyajikan hasil karya pada orang lain
- 2) Penggunaan notasi maupun simbol : notasi, simbol, dan satuan yang terdapat dalam materi sesuai dan tidak sesuai dengan acuan sistem internasional (SI) selalu diberi penjelasan Aspek penyajian.
- a) Organisasi penyajian umum : materi disajikan secara sistematis, logis, sederhana, jelas, runtut, dan menunjang keterlibatan dan kemampuan siswa untuk terlibat aktif mengemukakan dan berbagai ide
 - b) Organisasi penyajian bab-sub bab : penjelasan awal, tujuan pembelajaran, penjelasan materi pokok, aplikasi konsep dalam kehidupan sehari-hari, terdapat kegiatan bermanfaat, dan latihan contoh soal yang nyata dengan solusi

- c) Penyajian mempertimbangkan kebermanfaatan dan kebermanaknaan : mengaitkan suatu konsep dengan konsep lainnya dalam menjelaskan suatu fenomena, dan kehidupan nyata siswa
- d) Melibatkan siswa secara aktif : setiap konsep diakhiri dengan kegiatan yang menuntut siswa melakukan kegiatan tersebut, dan ada upaya menarik minat baca siswa
- e) Mengembangkan proses pembentukan pengetahuan : banyak menawarkan kegiatan yang mengembangkan keterampilan proses
- f) Tampilan umum : gambar ilustrasi, gambar nyata, grafik sesuai dengan konsepnya, disajikan dengan jelas, menarik berwarna, judul dan keterangan gambar sesuai dengan gambar, dan dapat mengembangkan minat baca baik guru maupun siswa
- g) Variasi dalam cara penyampaian informasi : mengembangkan berbagai cara menyajikan informasi, sesuai dengan konsep yang menjadi pokok bahasannya, informasi jelas, akurat, dan menambah pemahaman konsep
- h) Meningkatkan kualitas pembelajaran : mendorong siswa aktif
- i) Anatomi : memiliki daftar isi, kata pengantar, daftar pustaka, latihan, kunci jawaban, dan *glosarium*

Memperhatikan kode etik hak cipta : gambar baik gambar nyata maupun animasi, grafik, dan data hasil kutipan harus mencantumkan sumbernya.

3) Aspek bahasa

- a) Menggunakan bahasa yang baik dan benar : menggunakan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar, menggunakan aturan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD)

- b) Peristilahan : mrnggunsksn peristilahan yang sesuai dengan konsep yang menjadi pokok bahasan, dan terdapat penjelasan untuk peristilahan yang sulit atau tidak umum
- c) Kejelasan bahasa : bahasa yang digunakan sederhana, lugas, mudah dipahami, tidak bertele-tele, langsung, dan tidak terlalu banyak anak kalimat
- d) Kesesuaian bahasa : bahasa disesuaikan dengan tahap perkembangan siswa (komunikatif), dan struktur kalimat sesuai dengan tingkat penguasaan kognitif siswa

Standar penilaian buku oleh pusat DepDikNas tahun 2003 bahwasanya sebuah media pembelajaran yang berbentuk buku mencakup penilaian dari aspek desain kulit, isi dan tata bahasa. Sedangkan kriteria setiap aspek terdiri dari :

- 1) Tata letak : serasi dan menarik
- 2) Tipografi : sederhana dan mudah dibaca
- 3) Ilustrasi : ilustrasi mendukung isi materi

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pemilihan media sebaiknya disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan, kemudahan dalam menggunakannya dan yang paling penting adalah disesuaikan dengan karakteristik pengguna. Dalam penelitian ini media yang dipilih untuk digunakan adalah dengan media modul dengan format buku, modul dinilai yang paling sesuai dengan ketentuan-ketentuan diatas.

3. Modul

a. Pengertian Modul

Menurut Russel dalam Setyosari (1990:8) modul adalah suatu unit (satuan) paket pembelajaran yang berkenaan dengan satu satuan konsep tunggal bahan pelajaran.

Pengertian modul menurut Associational Communication and Technology (dalam Setyosari, 1990:9) adalah kumpulan pengalaman belajar yang dirancang untuk mencapai sekelompok tujuan khusus yang saling berkaitan, biasanya terdiri dari beberapa pertemuan. Kumpulan pengalaman belajar tersebut biasanya dikemas sebagai satu kesatuan yaitu bahan ajar (teaching material).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa modul adalah suatu paket pengajaran yang memuat satu unit konsep dari bahan pelajaran dan disusun untuk membantu peserta didik mencapai sejumlah tujuan yang dirumuskan secara khusus dan jelas.

b. Karakteristik Modul

Untuk menghasilkan modul yang mampu meningkatkan motivasi belajar dan meminimalisir rasa jenuh peserta didik saat mempelajarinya, maka pengembangan modul menurut Daryanto (2013 : 9), harus memperhatikan karakteristik yang diperlukan sebagai modul, antara lain:

1) Self Intruction

Melalui modul, memungkinkan peserta didik belajar secara mandiri dan tidak tergantung pada pihak lain.

2) *Self Contained*

Syaratnya adalah seluruh materi pembelajaran yang dibutuhkan termuat dalam modul tersebut, tujuannya adalah memberikan kesempatan peserta didik mempelajari materi membelajarkan secara tuntas.

3) Berdiri Sendiri (*Stand Alone*)

Modul tidak tergantung pada media lain. Peserta didik dapat mempelajari modul dan mengerjakan tugas yang terdapat di dalamnya.

4) Adaptif

Modul hendaknya memiliki daya adaptasi terhadap perkembangan ilmu dan teknologi serta *fleksibel*. Modul dikatakan adaptif jika isi materi pembelajaran dapat digunakan sesuai dengan kurun waktu tertentu.

5) Bersahabat/Akrab (*User Friendly*)

Setiap instruksi dan paparan informasi dalam modul yang tampil bersifat membantu dan bersahabat, termasuk memudahkan pemakai dalam merespon dan mengakses sesuai dengan keinginan. Penggunaan bahasa yang sederhana, mudah dimengerti, serta menggunakan istilah yang umum digunakan.

Berdasarkan ciri-ciri di atas, dapat dijelaskan bahwa modul bersifat *self instruction* yang berarti pengajaran modul memuat suatu unit bahan pelajaran, dengan pendekatan pengalaman belajar aktif siswa. Pembelajaran modul dapat menyesuaikan perbedaan-perbedaan kemampuan setiap individual siswa, karena modul disusun untuk diselesaikan secara perorangan sesuai kesempatan belajar dan kecepatan masing-masing siswa. Modul memuat rumusan tujuan

pembelajaran agar mampu menguasai materi dan tujuan yang diharapkan dari modul tersebut.

c. Langkah-Langkah Penyusunan Modul

Menurut Daryanto (2013) penulisan modul dapat dilakukan dengan tahapan sebagai berikut:

1) Analisis Kebutuhan Modul

Analisis kebutuhan modul merupakan kegiatan menganalisis silabus dan RPP untuk memperoleh informasi modul yang dibutuhkan peserta didik dalam mempelajari kompetensi yang telah diprogramkan. Nama atau judul modul sebaiknya disesuaikan dengan kompetensi yang terdapat pada silabus dan RPP.

2) Desain

Penulisan modul belajar diawali dengan menyusun buram atau draft/konsep modul. Modul yang dihasilkan dinyatakan sebagai buram sampai dengan selesainya proses validasi dan uji coba.

3) Implementasi

Implementasi modul dalam kegiatan belajar dilaksanakan sesuai dengan alur yang telah digariskan dalam modul. Bahan, alat, media dan lingkungan belajar yang dibutuhkan dalam kegiatan belajar diupayakan terpenuhi agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan maksimal.

4) Penilaian

Penilaian hasil belajar dimaksudkan untuk mengetahui tingkat penguasaan peserta didik setelah mempelajari keseluruhan materi yang ada pada modul.

5) Evaluasi Dan Validasi

Modul yang telah dan masih digunakan dalam kegiatan pembelajaran, secara periodik harus dilakukan evaluasi dan validasi. Evaluasi dimaksudkan untuk mengukur apakah implementasi pembelajaran dengan modul dapat dilaksanakan sesuai dengan desain pengembangannya.

Validasi merupakan proses untuk menguji kesesuaian modul dengan kompetensi yang menjadi target belajar.

6) Jaminan Kualitas

Untuk menjamin bahwa modul yang disusun telah memenuhi ketentuan-ketentuan yang ditetapkan dalam pengembangan suatu modul.

d. Elemen Mutu Modul

Menurut Daryanto (2013 : 13) untuk menghasilkan modul pembelajaran yang mampu memerankan fungsi dan peranannya dalam pembelajaran yang efektif, modul perlu dirancang dan dikembangkan dengan memperhatikan beberapa elemen yang mensyaratkan, yaitu :

1) Format

- a) Gunakan format kolom (tunggal atau multi) yang proporsional. Penggunaan kolom tunggal atau multi harus sesuai dengan bentuk ukuran kertas yang digunakan.
- b) Gunakan format kertas (vertikal atau horisontal) yang tepat. Penggunaan format kertas secara vertikal atau horisontal harus memperhatikan tataletak dan format pengetikan.

- c) Gunakan tanda-tanda (*icon*) yang mudah ditangkap dan bertujuan untuk menekankan pada hal-hal yang dianggap penting atau khusus (contoh; gambar, cetak tebal, cetak miring, atau lainnya).

2) Organisasi

- a) Tampilkan peta/bagan yang menggambarkan cakupan materi yang akan dibahas dalam modul.
- b) Organisasi isi materi pembelajaran dengan urutan dan susunan yang sistematis, sehingga memudahkan peserta didik memahami materi pembelajaran.
- c) Susunan dan tempatkan naskah, gambar dan ilustrasi sedemikian rupa sehingga informasi mudah dimengerti.
- d) Organisasi antar bab, antar unit dan antar paragraf dengan susunan dan alur yang memudahkan untuk dipahami.
- e) Organisasi antar judul, subjudul dan uraian yang mudah diikuti.

3) Daya Tarik

Daya tarik modul dapat ditempatkan pada beberapa bagian seperti :

- a) Bagian sampul (*cover*) depan, dengan mengkombinasikan warna gambar (ilustrasi), bentuk dan ukuran huruf yang serasi.
- b) Bagian isi modul dengan menempatkan rangsangan-rangsangan berupa gambar atau ilustrasi, pecetakan huruf tebal, miring, garis bawah atau warna.
- c) Tugas dan latihan dikemas sedemikian rupa sehingga menarik.

4) Bentuk Dan Ukuran Huruf

- a) Gunakan bentuk dan ukuran huruf yang mudah dibaca sesuai dengan karakteristik umum.
- b) Gunakan perbandingan huruf yang proporsional antara judul, sub judul dan isi naskah.
- c) Hindari penggunaan huruf kapital untuk seluruh teks, karena dapat membuat proses membaca menjadi sulit.

5) Ruang (spasi kosong)

Gunakan spasi atau ruang kosong tanpa naskah atau gambar untuk menambah kontras penampilan modul. Spasi kosong dapat berfungsi sebagai jeda agar modul tidak terkesan terlalu penuh dengan tulisan. Gunakan dan tempatkan spasi kosong tersebut secara proporsional. Penempatan ruang kosong dilakukan di beberapa tempat seperti:

- a) Ruang sekitar judul bab dan sub bab.
- b) Batas tepi (margin); batas tepi yang luas memaksa peserta didik untuk masuk ke tengah-tengah halaman.
- c) Spasi antar kolom; semakin lebar kolomnya semakin luas spasi diantaranya.
- d) Pergantian antar paragraf dimulai dengan huruf kapital
- e) Pergantian antar bab atau bagian.

Konsistensi

- Gunakan bentuk huruf secara konsisten dari halaman ke halaman. Usahakan agar tidak menggabungkan beberapa cetakan dengan bentuk huruf yang terlalu banyak variasi.

- Gunakan jarak spasi konsisten. Jarak antara judul dengan baris pertama, antar judul dengan teks utama. Jarak baris atau spasi yang tidak sama sering dianggap buruk, tidak rapi.
- Gunakan tata letak pengetikan yang konsisten, baik pola pengetikan maupun margin/batas-batas pengetikan.

e. Kelemahan dan Kelebihan Modul

1). Kelemahan pembelajaran dengan menggunakan modul

Belajar dengan menggunakan modul sering disebut juga dengan belajar mandiri. Menurut suparman (1993 :197), mengatakan bahwa untuk kegiatan belajar mandiri ini mempunyai kekurangan-kekurangan sebagai berikut:

- a) Biaya pengembangan bahan tinggi dan waktu yang dibutuhkan lama.
- b) Membutuhkan disiplin belajar yang tinggi yang mungkin kurang dimiliki oleh siswa pada umumnya dan siswa yang belum matang pada khususnya.
- c) Membutuhkan ketekunan yang lebih tinggi dari fasilitator untuk terus menerus memantau proses belajar siswa, memberi motivasi dan konsultasi secara individu setiap waktu siswa membutuhkan

Tjipto (1992 : 72), juga mengungkapkan beberapa hal yang memberatkan belajar dengan menggunakan modul, yaitu:

- a) Kegiatan belajar memerlukan organisasi yang baik.
- b) Selama proses belajar perlu diadakan beberapa ulangan/ujian, yang perlu dinilai sesegera mungkin.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran menggunakan modul juga memiliki beberapa kelemahan yang mendasar yaitu bahwa memerlukan biaya yang cukup besar serta memerlukan waktu yang lama dalam pengadaan atau pengembangan modul itu sendiri, dan membutuhkan ketekunan tinggi dari guru sebagai fasilitator untuk terus memantau proses belajar siswa.

2). Kelebihan pembelajaran dengan menggunakan modul

Belajar menggunakan modul sangat banyak manfaatnya, siswa dapat bertanggung jawab terhadap kegiatan belajarnya sendiri, pembelajaran dengan modul sangat menghargai perbedaan individu, sehingga siswa dapat belajar sesuai dengan tingkat kemampuannya, maka pembelajaran semakin efektif dan efisien.

Tjipto (1991:72), mengungkapkan beberapa keuntungan yang diperoleh jika belajar menggunakan modul, antara lain :

- a) Motivasi siswa dipertinggi karena setiap kali siswa mengerjakan tugas pelajaran dibatasi dengan jelas dan yang sesuai dengan kemampuannya.
- b) Sesudah pelajaran selesai guru dan siswa mengetahui benar siswa yang berhasil dengan baik dan mana yang kurang berhasil.
- c) Siswa mencapai hasil yang sesuai dengan kemampuannya.
- d) Beban belajar terbagi lebih merata sepanjang semester.
- e) Pendidikan lebih berdaya guna.

Selain itu Santyasa (Suryaningsih, 2010:31), juga menyebutkan beberapa keuntungan yang diperoleh dari pembelajaran dengan penerapan modul adalah sebagai berikut :

- a) Meningkatkan motivasi siswa, karena setiap kali mengerjakan tugas pelajaran yang dibatasi dengan jelas dan sesuai dengan kemampuan.
- b) Setelah dilakukan evaluasi, guru dan siswa mengetahui benar, pada modul yang mana siswa telah berhasil dan pada bagian modul yang mana mereka belum berhasil.
- c) Bahan pelajaran terbagi lebih merata dalam satu semester.
- d) Pendidikan lebih berdaya guna, karena bahan pelajaran disusun menurut jenjang akademik.

4. Pembelajaran Pengayaan Batik di SMK N 3 Magelang

a. Pengertian Pengayaan

Menurut Julaiha dan Wardhani dalam www.gurukelas.com pengayaan adalah kegiatan yang diberikan kepada peserta didik kelompok cepat agar mereka dapat mengembangkan potensinya secara optimal dengan memanfaatkan sisa waktu yang dimilikinya.

Secara umum pengayaan dapat diartikan sebagai pengalaman atau kegiatan peserta didik yang melampaui persyaratan minimal yang ditentukan oleh kurikulum dan tidak semua peserta didik dapat melakukannya.

Dalam pelaksanaannya kegiatan pengayaan dapat dilaksanakan diluar jam pelajaran atau dapat juga bersamaan dengan pembelajaran biasa. Peserta didik yang lambat sedang mengikuti pembelajaran seperti biasa maka peserta didik

kelompok cepat yang telah menyelesaikan tugas belajar dapat diberikan kegiatan pengayaan.

b. Tujuan Pengayaan

Kegiatan pengayaan ini dilaksanakan dengan tujuan:

- 1) Tidak membahas materi pembelajaran baru.
- 2) Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memperdalam penguasaan materi.
- 3) Tercapai tingkat pengembangan peserta didik yang optimal terkait dengan tugas belajarnya.
- 4) Memanfaatkan kelebihan waktu bagi peserta didik yang cepat untuk hal-hal yang positif.
- 5) Agar peserta didik yang tergolong cepat tidak dirugikan karena harus menunggu temannya yang lambat belajar.
- 6) Peserta didik yang cepat tidak mengganggu peserta didik yang lambat karena kelebihan waktu.

c. Jenis-Jenis Pembelajaran Pengayaan

Adapun jenis-jenis pembelajaran pengayaan antara lain:

- 1) Kegiatan eksplorasi yang bersifat umum yang dirancang untuk disajikan kepada peserta didik. Sajian dimaksud berupa peristiwa sejarah, buku, tokoh masyarakat, dan sebagiannya yang secara reguler tidak terdapat dalam kurikulum.

- 2) Keterampilan proses yang diperlukan oleh peserta didik agar berhasil dalam melakukan pendalaman dan investigasi terhadap topik yang diminati dalam bentuk pembelajaran mandiri.
- 3) Pemecahan masalah yang diberikan kepada peserta didik yang memiliki kemampuan belajar lebih tinggi berupa pemecahan masalah nyata dengan menggunakan pendekatan pemecahan masalah atau pendekatan investigatif/pemecahan ilmiah.

d. Faktor Yang Perlu Diperhatikan

Seperti yang dikemukakan oleh Julaiha dan Wardhani dalam www.gurukelas.com dalam proses pembelajaran pengayaan terdapat beberapa faktor yang harus diperhatikan diantaranya adalah sebagai berikut:

1) Faktor peserta didik

Pendidik harus memperhatikan karakteristik peserta didik baik yang berkenaan dengan faktor minat, psikologis ataupun faktor lainnya yang juga perlu dipertimbangkan oleh pendidik dalam memilih dan melaksanakan pembelajaran pengayaan.

2) Faktor manfaat edukatif

Berdasarkan tujuan utamanya maka pembelajaran pengayaan harus memberikan manfaat edukatif bagi peserta didik.

3) Faktor waktu

Pembelajaran pengayaan diberikan untuk mengembangkan potensi peserta didik dengan memanfaatkan kelebihan waktu sementara peserta didik lain masih melakukan kegiatan remedial.

5. Batik

a. Pengertian Batik

Batik adalah kain bergambar yang pembuatannya secara khusus dengan menuliskan atau menerakan malam pada kain, kemudian pengolahannya diproses dengan cara tertentu yang memiliki kekhasan (id.m.wikipedia.org/wiki/batik).

Menurut Abdul Aziz Sa'du, (2010), batik berasal dari bahasa jawa "amba" yang bermakna menulis, dan "tik" yang bermakna membuat titik.

Jadi dapat disimpulkan bahwa Batik berasal dari bahasa jawa "amba" yang bermakna menulis, dan "nitik" yang bermakna membuat titik yang dituliskan atau diterakan pada sebuah kain sehingga menjadi sebuah motif yang indah dan mempunyai nilai filosofi tinggi. Batik Indonesia sebagai keseluruhan teknik, teknologi, serta pengembangan motif dan budaya yang terkait, oleh UNESCO telah ditetapkan sebagai Warisan Kemanusiaan untuk Budaya Lisan dan Nonbendawi (*Masterpieces of the Oral and Intangible Heritage of Humanity*) sejak 2 Oktober 2009.

b. Sejarah Batik

Menurut Abdul Aziz Sa'du, (2010) pembuatan batik pada jaman dahulu melalui proses yang sangat panjang, berikut ini merupakan proses pembuatan batik yang dikerjakan;

- 1) Ngemplong merupakan tahapan awal dimana kain mori di cuci untuk menghilangkan kanji, kemudian kain mori akan dicelupkan kedalam minyak jarak atau minyak kacang agar kain menjadi lemas.
- 2) Nyorek atau Memola adalah proses menjiplak atau membuat pola diatas kain mori.

- 3) Mbathik adalah menorehkan malam pada kain sesuai dengan pola yang telah digambar pada kain mori.
- 4) Nembok adalah proses menutupi bagian yang tidak boleh terkena warna dasar (dalam hal ini warna biru) dengan menggunakan malam.
- 5) Medel adalah proses pencelupan warna kain yang sudah dibatik secara berulang-ulang sehingga mendapatkan warna yang diinginkan.
- 6) Ngerok dan Mbirah pada proses ini malam pada kain dikerok secara perlahan-lahan menggunakan lempengan logam.
- 7) Mbironi, adalah menutup warna biru dan isen-isen pola yang berupa cecek atai titik.
- 8) Menyoga berasal dari kata sogu, yaitu sejenis kayu yang digunakan untuk memperoleh warna coklat. Adapun caranya adalah dengan mencelupkan kain ke dalam campuran warna coklat tersebut
- 9) Nglorod merupakan tahap akhir dimana kain batik yang masih ada malamnya direbus secara berulang-ulang hingga malamnya hilang.

Semenjak industrialisasi dan globalisasi, yang memperkenalkan teknik otomatisasi, batik jenis baru muncul, dikenal sebagai batik cap dan batik cetak, sementara batik tradisional yang diproduksi dengan teknik tulisan tangan menggunakan canting dan malam disebut batik tulis. Pembuatan desain batik juga mengalami kemajuan yang pesat dimana sebelumnya digambar secara manual hingga saat ini menggunakan teknologi digital dimana ada beberapa *software* yang dapat digunakan dalam membuat desain batik, salah satunya menggunakan program *Adobe Photoshop* atau biasa disebut Photoshop adalah *software* (perangkat lunak) buatan *Adobe Systems*.

c. **Unsur Desain Batik Dalam *Adobe Photoshop***

Beberapa unsur yang harus diperhatikan di dalam membuat desain batik menggunakan *Adobe Photoshop* menurut Doddie K. Permana, (2009), antara lain:

1) Ide

Ide atau gagasan merupakan rancangan yang tersusun dari hasil pemikiran.

2) Motif

Motif batik dibuat berdasarkan filosofi atau arti yang terkandung di dalamnya.

Namun untuk motif-motif batik yang lebih modern biasanya tergantung dengan minat pasar.

3) Warna

Warna adalah yang paling penting dalam desain karena warna yang paling dahulu dan paling lama diingat. Dalam menentukan warna motif dapat diambil sebagai acuan warna yang sedang populer. Kecuali untuk batik-batik lawasan. Warna dapat disesuaikan dengan filosofinya.

4) Teknik

Teknik yang akan dipakai dalam pembuatan desain tekstil, misalnya teknik sapuan kuas, arsir, atau efek air, dll.

5) Ukuran

Ukuran desain tergantung pada proses selanjutnya, dapat menggunakan *hand printing* atau mesin printing, atau untuk printing digital ukuran bebas

6) *Step dan Repeat*

Dalam pembuatan desain menggunakan media Photoshop diperlukan langkah dan pengulangan karena ukuran desain hanya sebagian kecil dari ukuran sebenarnya.

7) *Joint*

Sambungan desain harus dipikirkan karena ada bagian yang terpotong oleh sisi ukuran desain.

8) *Colour Window*

Jendela warna yang mewakili jumlah warna dan jenis warna pada desain

9) *Color Way*

Alternatif kombinasi warna

10) *Draping Model*

Teknik memasukan motif pada baju model.

11) *Presentasi*

Teknik membuat presentasi desain atau yang bisa disebut juga Porto Folio yang isinya Desain Original, *Color Window*, *Color Way*, dan *Draping Mode*.

d. Desain Motif Batik

Ragam desain dan warna batik dipengaruhi oleh berbagai pengaruh asing. Awalnya batik memiliki ragam desain dan warna terbatas, dan beberapa desain hanya boleh dipakai oleh kalangan tertentu. Namun batik pesisir menyerap berbagai pengaruh luar, seperti para pedagang asing dan juga pada akhirnya para penjelajah.

Maka desain batik dapat digolongkan sebagai berikut :

1) Desain Flora

Flora sebagai sumber objek motif batik dapat dijumpai hampir di seluruh pulau Indonesia. Batik dengan motif flora terdiri atas beberapa unsur antara lain; daun, tangkai/cabang, dan bunga. Dalam pembuatan desain motif flora dapat dilakukan stilasi. Stilasi yang dimaksud adalah penyederhanaan atau menggayakan bentuk realistis benda (obyek) yang ada disekitar kita menjadi bentuk dekoratif.

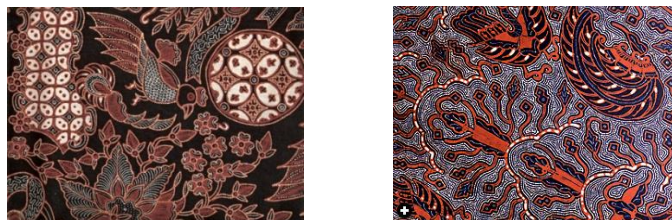


Gambar 2. Desain Batik Motif Flora

2) Desain Fauna

Ragam hias fauna merupakan bentuk gambar motif yang diambil dari hewan tertentu. Hewan pada umumnya telah mengalami perubahan bentuk atau gaya. Beberapa hewan yang biasanya digunakan dalam motif batik adalah kupu-kupu, burung, kadal, gajah, dan ikan.

Batik motif fauna telah mengalami deformasi namun tidak meninggalkan bentuk aslinya. Motif fauna dapat dikombinasikan dengan motif flora dengan bentuk yang distilasi atau digayakan. Batik motif fauna dapat dijumpai di seluruh daerah di Indonesia



Gambar 3. Desain Batik Motif Fauna

3) Desain Geometris

Ragam hias geometris merupakan motif hias yang dikembangkan dari bentuk-bentuk geometris dan kemudian di stilasi atau digayakan sesuai dengan selera dan imajinasi penciptanya. Batik motif geometri dapat dijumpai di seluruh Indonesia seperti; Jawa, Sumatera, Kalimantan, Sulawesi dan Papua

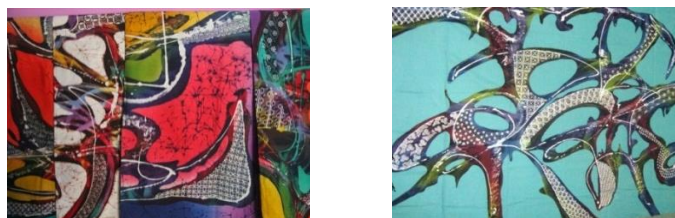


Gambar 4. Desain Batik Motif Geometris

4) Desain Abstrak

Batik motif abstrak merupakan motif batik yang paling bebas dikarenakan menggabungkan beberapa insur dan warna. Penciptanya mengarahkan arti ini pada kehidupan yang lain: hidup setelah mati, sehingga penggambarannya abstrak. Beberapa motif tradisional yang menggambarkan kehidupan setelah mati, misalnya motif *burung huk*, karena motif ini sering tidak memiliki jiwa muda.

Olehkarena itu banyak pencipta desain batik yang menggunakan motif abstrak yang lebih bebas dan ekspresif dalam menggambarkan kehidupan setelah mati. Desain motif abstrak sangat mudah dijumpai di seluruh Indonesia.



Gambar 5. Desain Batik Motif Abstrak

6. *Adobe Photoshop*

a. Pengertian *Adobe Photoshop*

Dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Teknologi komputer telah merambah ke dunia desain busana. Sebagai calon perancang busana dituntut untuk dapat menggunakan teknologi komputer dalam mendesain busana. Salah satu aplikasi komputer yang diciptakan untuk mendesain dan mewarnai desain busana yaitu *Adobe Photoshop*.

Adobe Photoshop atau biasa disebut *Photoshop* adalah *software* (perangkat lunak) buatan *Adobe Systems*. *Adobe Photoshop* merupakan program pengeditan gambar yang sangat diminati oleh kalangan fotografer dan desainer (Oktaviani HS, 2008)

Menurut *Wikipedia* (2012) "*Adobe Photoshop* adalah software yang berfungsi untuk mengolah gambar dalam bentuk proses pengeditan". *Adobe Photoshop* juga dapat dimanfaatkan sebagai program yang dapat mengilustrasikan sebuah desain tekstil karena memiliki *tool* yang dapat membantu dalam hal pewarnaan desain dan pemberian efek gradasi.

b. Spesifikasi Komputer Yang Digunakan Dalam *Adobe Photoshop CS5*

Dalam menjalankan *Adobe Photoshop CS5* maka perlu memperhatikan spesifikasi komputer yang digunakan. Hal ini bertujuan supaya dalam menggambar motif batik menggunakan *Adobe Photoshop CS5* komputer yang digunakan tidak terlalu berat dan proses pengerjaan nya dapat berjalan dengan lancar. Berikut adalah spesifikasi komputer yang dapat digunakan untuk menjalankan program *Adobe Photoshop CS5*;

Tabel 2. *Spesifikasi komputer untuk Adobe Photoshop CS5*
 Sumber; www.adobe.com

Windows	Mac OS
Intel® Pentium® 4 or AMD Athlon® 64 processor	Multicore Intel processor
Microsoft® Windows® XP with Service Pack 3; Windows Vista® Home Premium, Business, Ultimate, or Enterprise with Service Pack 1 (Service Pack 2 recommended); or Windows 7	Mac OS X v10.5.7 or v10.6
1 GB of RAM	1 GB of RAM
1 GB of available hard-disk space for installation; additional free space required during installation (cannot install on removable flash-based storage devices)	2 GB of available hard-disk space for installation; additional free space required during installation (cannot install on a volume that uses a case-sensitive file system or on removable flash-based storage devices)
1024 x 768 display (1280 x 800 recommended) with qualified hardware-accelerated OpenGL graphics adapter, 16-bit color, and 256 MB of VRAM	1024 x 768 display (1280 x 800 recommended) with qualified hardware-accelerated OpenGL graphics adapter, 16-bit color, and 256 MB of VRAM
Some GPU-accelerated features require graphics support for Shader Model 3.0 and OpenGL 2.0	Some GPU-accelerated features require graphics support for Shader Model 3.0 and OpenGL 2.0
DVD-ROM drive	DVD-ROM drive
QuickTime 7.6.2 software required for multimedia features	QuickTime 7.6.2 software required for multimedia features
Broadband Internet connection required for online services*	Broadband Internet connection required for online services*

Produk ini memungkinkan untuk memperluas fungsionalitas dengan mengakses fitur tertentu yang disediakan secara online , termasuk layanan online CS (" Layanan Online ") , layanan tersebut dapat berfungsi apabila memiliki koneksi internet kecepatan tinggi . Layanan Online, dan beberapa fitur, mungkin tidak tersedia di semua negara, bahasa, atau mata uang dan dapat dihentikan secara keseluruhan atau sebagian tanpa pemberitahuan. Penggunaan Layanan Online diatur oleh ketentuan yang terpisah dari penggunaan dan oleh Kebijakan Privasi Online, dan akses ke beberapa layanan mungkin memerlukan pendaftaran pengguna . Beberapa Layanan Online, termasuk layanan yang awalnya ditawarkan tanpa biaya , dapat dikenakan biaya tambahan dan memerlukan langganan terpisah . Untuk rincian lebih lanjut dan untuk meninjau persyaratan penggunaan dan Kebijakan Privasi Online.

c. Program Kerja *Adobe Photoshop CS5*

Selain dapat digunakan untuk mengedit gambar/photo, *Adobe Photoshop* juga dapat dimanfaatkan sebagai program yang dapat mengilustrasikan sebuah desain karena memiliki tool yang dapat membantu dalam hal pewarnaan desain dan pemberian efek gradasi.

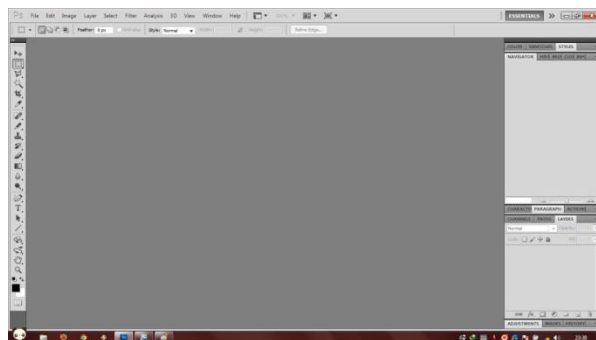
Program *Photoshop* yang digunakan adalah versi keduabelas disebut *Adobe Photoshop CS5* dimana program *software* tidak terlalu berat ataupun ringan dan dapat digunakan untuk semua spek komputer.

Dalam memudahkan proses menggambar sebaiknya menggunakan *Pen Digitizer*. Berikut ini merupakan program kerja adobe photoshop :

1) Area Kerja *Adobe Photoshop Cs5*



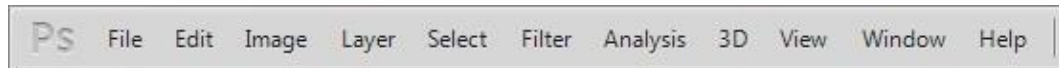
Gambar 6. Tampilan *Splash Screen Adobe Photoshop CS5*



Gambar 7. *Working Space Adobe Photoshop CS5*

2) *Menu Bar*

Menu Bar merupakan baris yang berisi perintah-perintah yang dikelompokkan berdasarkan kategorinya. Sebagai contoh, menu *Layer* berisi perintah-perintah yang berkaitan dengan pengeditan layer.



Gambar 8. *Menu Bar Adobe Photoshop CS5*

Berikut ini merupakan komponen-komponen yang terdapat pada *Menu Bar* beserta keterangannya.

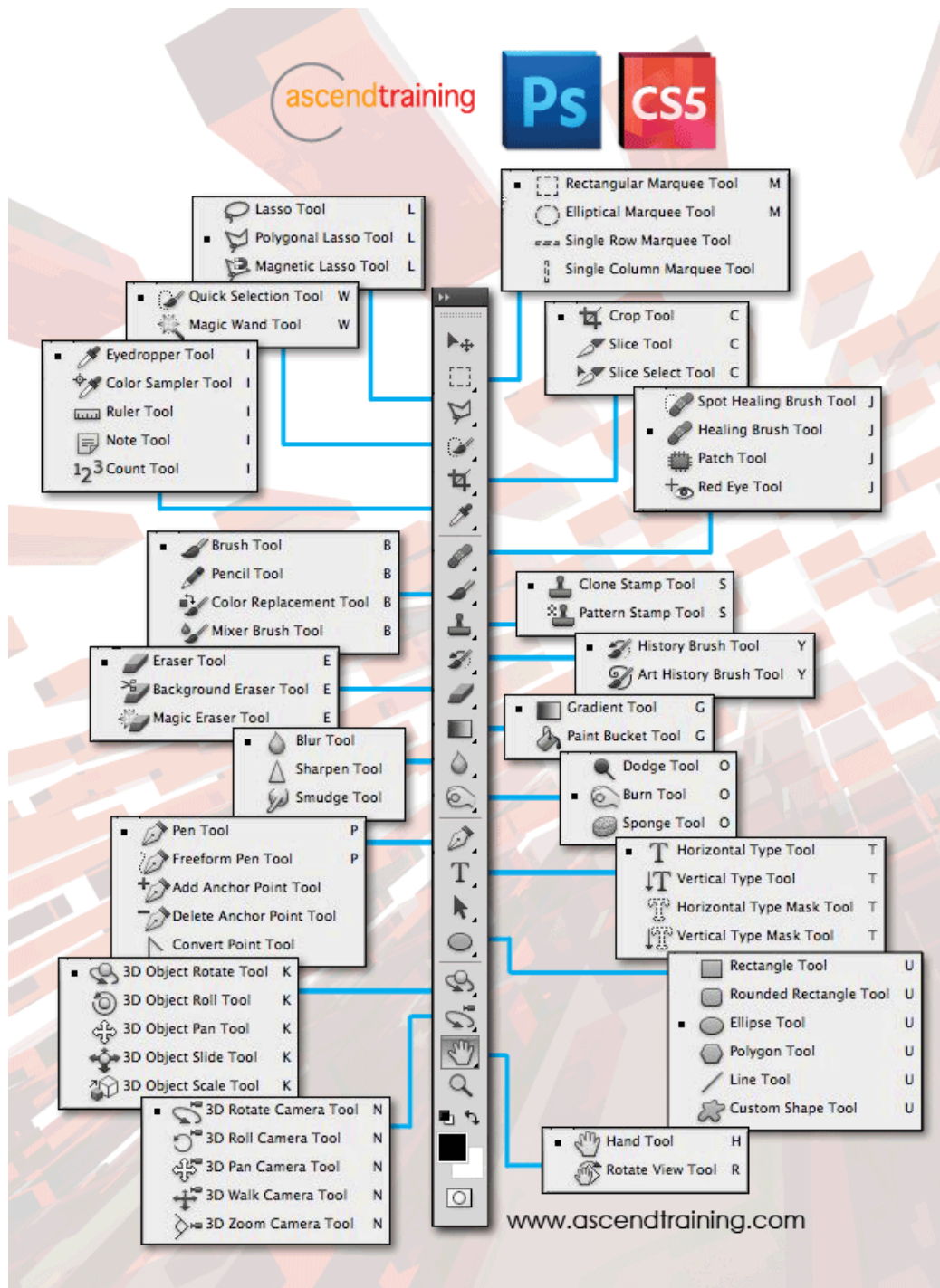
Tabel 3. *Komponen Menu Bar*

<i>Menu Bar</i>	Keterangan
<i>File</i>	Semua perintah pada menu <i>File</i> ini berhubungan dengan semua <i>file</i> yang akan dibuat dan yang sudah dibuat.
<i>Edit</i>	Menu edit ini menjelaskan semua bantuan untuk mengedit image secara maksimal.
<i>Image</i>	Menu <i>image</i> ini menjelaskan semua perintah bantuan untuk menambah manfaat <i>image</i> secara maksimal.
<i>Layer</i>	Menu <i>layer</i> ini menjelaskan semua bantuan untuk memanfaatkan <i>layer</i> secara maksimal.
<i>Select</i>	Pada menu ini memperlihatkan semua bantuan yang berkaitan dengan seleksi motif.
<i>Filter</i>	Pada menu ini diperlihatkan berbagai macam jenis efek yang dapat dipakai memberikan efek dalam pembuatan motif.
<i>View</i>	Pada menu ini diperlihatkan perintah bantuan yang diperlukan, namun tidak semuanya dipakai.
<i>Window</i>	Pada window diletakan semua perintah tambahan yang berupa palet dan kotak dialog yang banyak dipakai waktu membuat desain dan bisa ditampilkan di ruang kerja atau disimpan di tempat penyimpanan palet supaya tidak mengganggu waktu kerja.

3) *Option Bar dan Toolbox*

Option Bar berisi opsi pengaturan tool yang sedang digunakan. Sebagai contoh, apabila menggunakan tool Brush, maka Option Bar akan menampilkan opsi pengaturan tool Brush.
















Toolbox dalam *Adobe Photoshop* adalah alat yang dapat membantu pengguna dalam mengedit. *Adobe Photoshop CS5* memiliki 59 *Tool* yang dapat dipakai oleh pengguna. Tombol tool yang disampingnya terdapat simbol segitiga mengindikasikan bahwa tombol tersebut terdiri dari beberapa tool (tool tersarang). Apabila ingin memilih tool yang lain maka klik tombol segitiga maka akan tampil tool-tool yang tersarang di dalamnya. Beberapa *Tool-Tool* yang ada di *Photosop* antara lain:



Gambar 9. Option Bar dan Toolbox pada Adobe Photoshop CS5

Berikut ini merupakan komponen-komponen yang terdapat pada *Option Bar* dan *Toolbox* beserta fungsi-fungsinya.

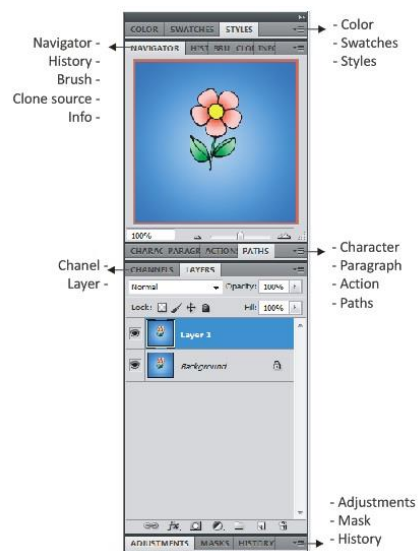
Tabel 4. Komponen *Option Bar* dan *Toolbox*

<i>Tool</i>	Fungsi	<i>Shortcut</i>
<i>Move Tool</i>	Berfungsi Untuk memindahkan objek gambar.	(V) 
<i>Rectangular Marquee Tool</i>	Berfungsi untuk membuat seleksi berbentuk kotak persegi empat.	(M) 
<i>Polygonal Lasso Tool</i>	Untuk membuat seleksi lurus.	(L) v 
<i>Magic Wand Tool</i>	Berfungsi untuk menyeleksi gambar dengan warna yang sama.	(W) 
<i>Crop Tool</i>	Berfungsi untuk memotong gambar.	(C) 
<i>Eyedropper Tool</i>	Berfungsi untuk mengambil warna	(I) 
<i>Spot Healing Brush Tool</i>	Berfungsi untuk memperbaiki kerusakan gambar.	(J) 
<i>Brush Tool</i>	Berfungsi untuk menggambar atau mewarnai dengan bentuk kuas.	(B) 
<i>Clone Stamp Tool</i>	Berfungsi untuk melakukan duplikasi/copy area tertentu pada sebuah gambar atau biasa disebut cloning.	(S) 
<i>Eraser Tool</i>	Berfungsi untuk menghapus gambar yang tidak diinginkan.	(E) 
<i>Gradient Tool</i>	Berfungsi untuk menghasilkan warna gradasi.	(G) 
<i>Blur Tool</i>	Berfungsi untuk menggabungkan area atau memramkan gambar.	(R) 
<i>Dodge Tool</i>	Berfungsi untuk membuat area lebih terang.	(O) 
<i>Pen Tool</i>	Berfungsi untuk membuat gambar (garis lurus dan lengkung) dalam bentuk path/vektor.	(P) 
<i>Horizontal Text Tool</i>	Berfungsi untuk membuat teks secara horisontal.	(T) 

<i>Path Selection Tool</i>	Berfungsi untuk merapikan alur path.	(A) 
<i>Custom Shape Tool</i>	Berfungsi untuk membentuk bebas.	(U) 
<i>Object Rotate Tool</i>	Berfungsi memutar objek gambar	(K) 
<i>Camera Rotate Tool</i>	Berfungsi memutar slide video	(N) 
<i>Hand Tool</i>	Berfungsi untuk menggeser tampilan (canvas) pada layar.	(H) 
<i>Zoom Tool</i>	Berfungsi untuk memperbesar tampilan gambar.	(Z) 
<i>Set Background/ Foreground Color</i>	Berfungsi untuk merubah warna baik depan maupun belakang.	(X) 
<i>Quick Mask Mode</i>	Berfungsi untuk pengeditan menggunakan efek mask.	(Q) 

4) *Pallette Dock*

Pallette Dock merupakan tempat penyimpanan palet dan kotak dialog yang ada di menu bar – window mulai dari *file browser* sampai *paragraph*.



Gambar 10. *Pallette Dock* pada *Adobe Photoshop CS5*

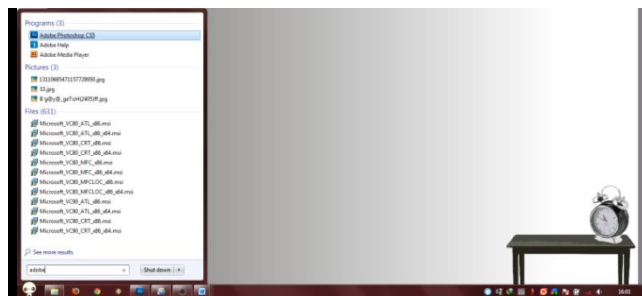
d. Menggambar Batik Menggunakan *Adobe Photoshop CS5*

Langkah awal dalam menggambar batik menggunakan *adobe photoshop* adalah menggunakan teknik *outline dan blok*. *Outline* dan *blok* adalah teknik yang paling banyak dipakai dalam membuat desain tekstil, karena unsur garis dan blok ini yang paling dominan di dalam motif tekstil.

1) Memulai dan *Setting* Awal Photoshop

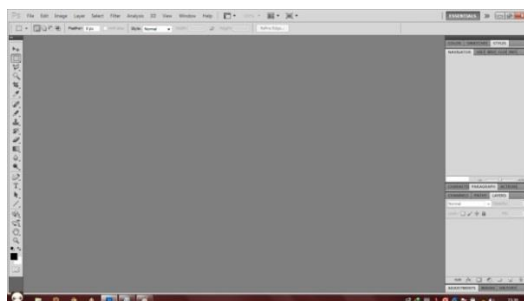
Untuk memulai tutorial, aktifkan Photoshopnya

- a) Klik **Start | Search Program File | Adobe | Adobe Photoshop CS5** (atau versi lain).



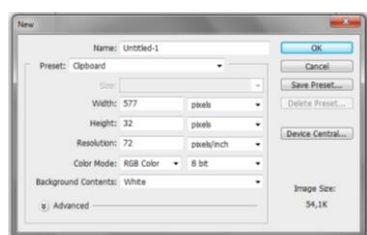
Gambar 11. Menu Start pada *Windows*

- b) Biarkan proses berlangsung hingga tampilan **Photoshop** seperti ini.



Gambar 12. *Working Space Adobe Photoshop Cs5*

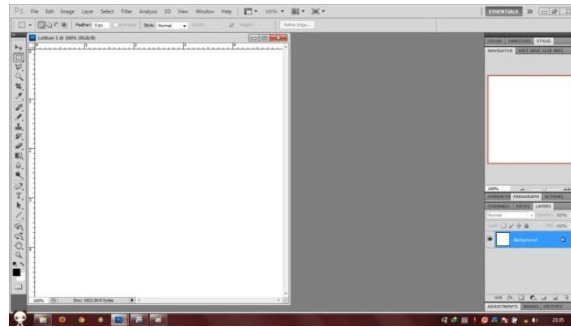
- c) Klik **File** pada **Menu Bar | New** atau **CTRL + N**. Nanti akan muncul kotak dialog seperti ini.



Name : Latihan 1
Preset Size : Custom
Width : 5 cm
Height : 5 cm
Resolution : 300 *pixel/inch*
Color Mode : RGB color, 8 bit
Content : White
Kemudian klik **Ok**

Gambar 13. Kotak Dialog *New Adobe Photoshop CS5*

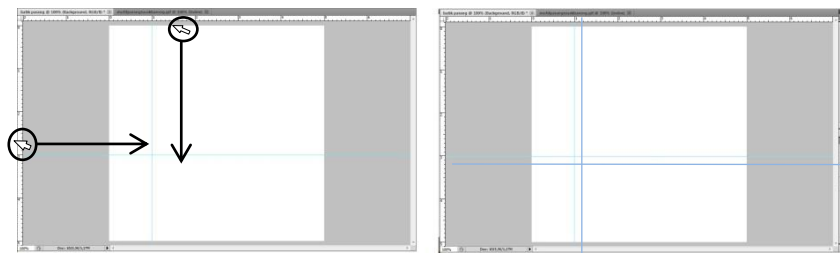
- d) Kemudian klik **Ok**, sehingga **kanvas** anda akan terlihat seperti ini.



Gambar 14. Kanvas Gambar *Adobe Photoshop CS5*

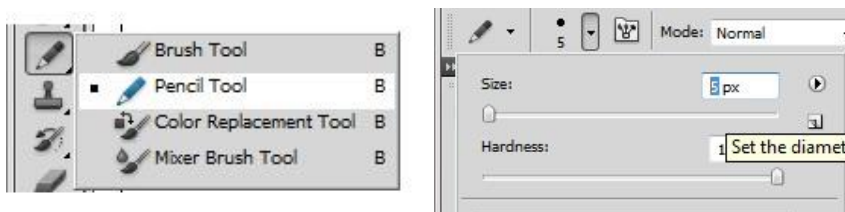
2) Menggambar Motif

- a) Untuk mempermudah dalam menggambar lebih baik diberi garis terlebih dahulu, dengan cara menarik kursor ke arah atas dan kiri, maka akan terbentuk garis bantu seperti gambar dibawah ini.



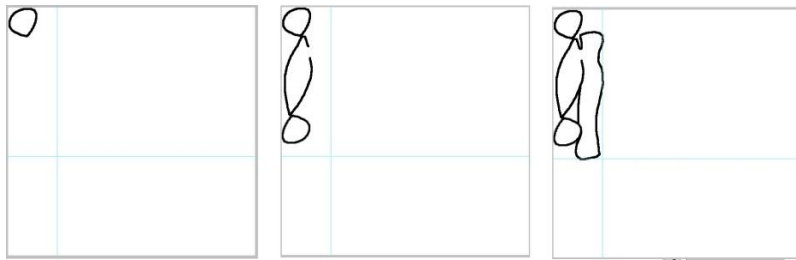
Gambar 15. Membuat Garis Bantuan

- b) Pada **Tool Brush**, klik sudut segitiga kecil untuk menampilkan **Pencil Tools** (atau tekan huruf **B** di keyboard).
c) Pada **Master Diameter**, beri ketebalan kuas (**Brush**) **5 px**.



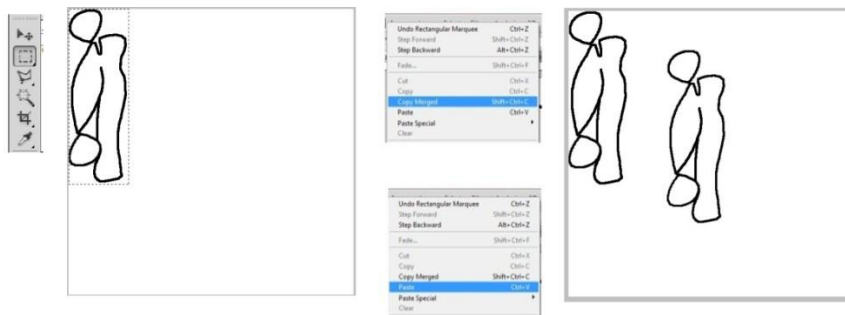
Gambar 16. *Pencil Tool*

- d) Mulailah menggambar motif kawung dengan **tool Pencil**, pertama-tama gambarlah motif-motif lingkaran terlebih dahulu seperti gambar berikut. Lalu lanjutkan hingga terbentuk pola seperti gambar dibawah ini.

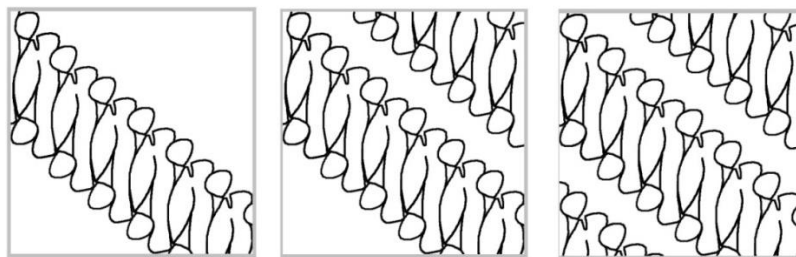


Gambar 17. Menggambar Batik Parang Menggunakan *Pencil Tool*

- e) Pada dasarnya motif parang sama hingga akhir, jadi untuk mempercepat proses menggambar maka dapat dilakukan proses berikut. Batasi bidang gambar dengan **Rectangular Marque Tool**, kemudian klik **Edit | Copy**, kemudian klik **Edit | Paste**. Maka gambar akan muncul kemudian posisikan motif sehingga berbentuk diagonal.

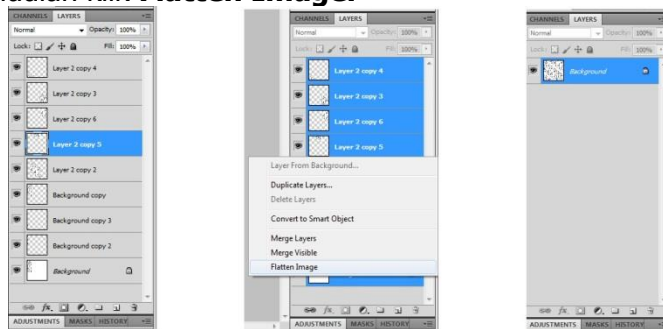


Gambar 18. Menggambar Batik Parang Dengan Teknik *Copy – Paste* (1)



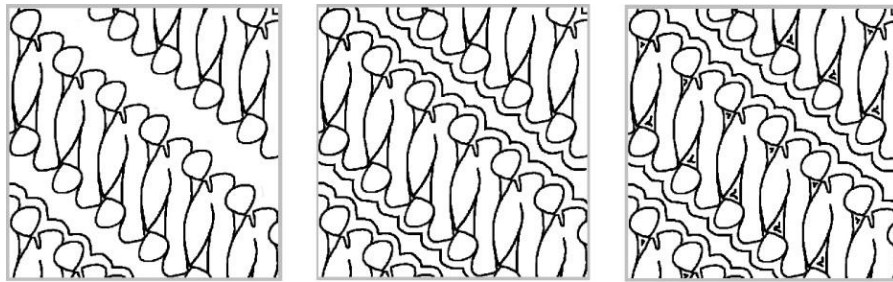
Gambar 19. Menggambar Batik Parang Dengan Teknik *Copy – Paste* (2)

- f) Prises selanjutnya satukan semua layer dengan cara klik kanan pada **Pallete Dock** kemudian klik **Flatten Image**.



Gambar 20. *Flatten Image*

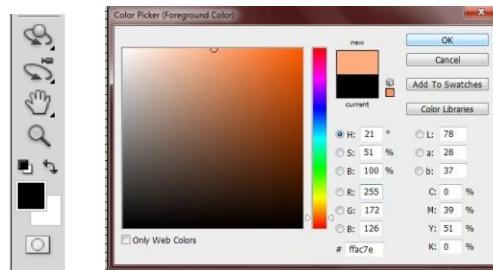
- g) Selanjutnya berikan isen-isen pada gambar motif batik sebagaimana menggambar batik diatas kain.



Gambar 21. Batik Motif Parang

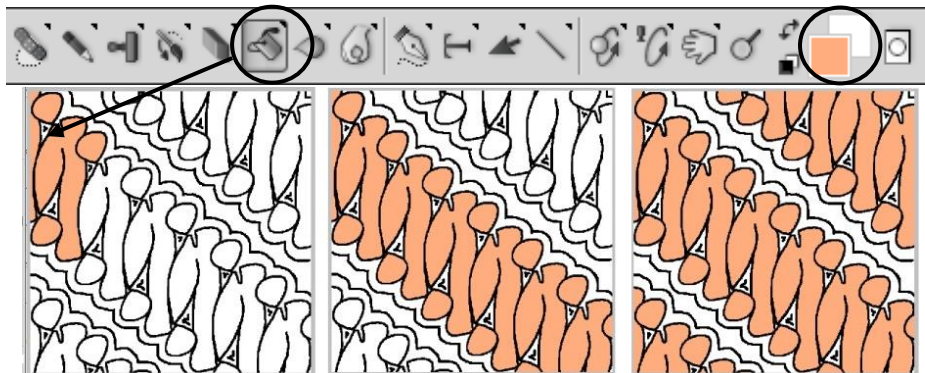
3) Mewarnai Motif

- a) Klik set **Foreground Color** pada **Toolbox**, nantinya akan muncul **palette** yang berisi warna.



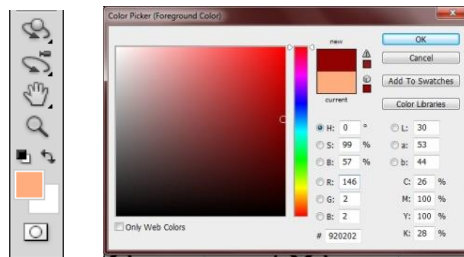
Gambar 22. *Foreground Color & Palette Collor*

- b) Pilih dengan cara klik warna sesuai dengan keinginan.
c) Klik tombol **OK** apabila warna sudah sesuai.
d) Klik **Paint Bucket Tools** untuk mengaktifkan tool pengisi warna.
e) Pertama warnai dulu bagian kelopakannya. Klik area **Paint Bucket Tools** yang akan diberi warna seperti ini, Lakukan seterusnya hingga semua kelopak terisi dengan warna coklat muda.

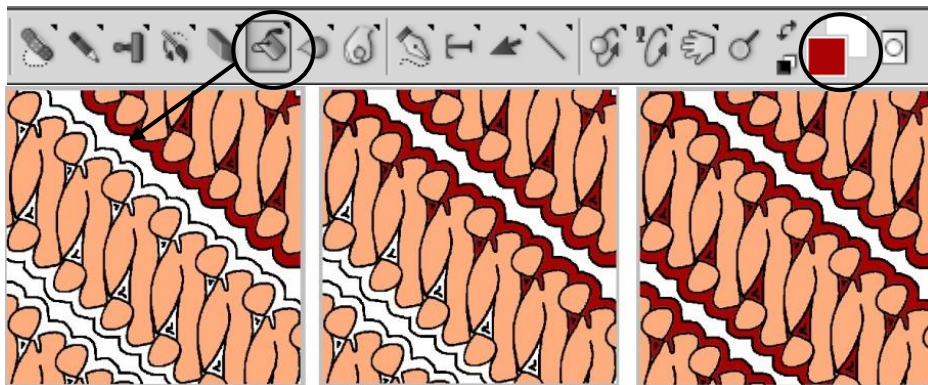


Gambar 23. Memberikan Warna Coklat Muda Menggunakan *Paint Bucket*

- f) Dengan teknik yang sama ulangi pewarnaan pada bayangan parang yang ada diluar gambar parang dengan warna maroon.

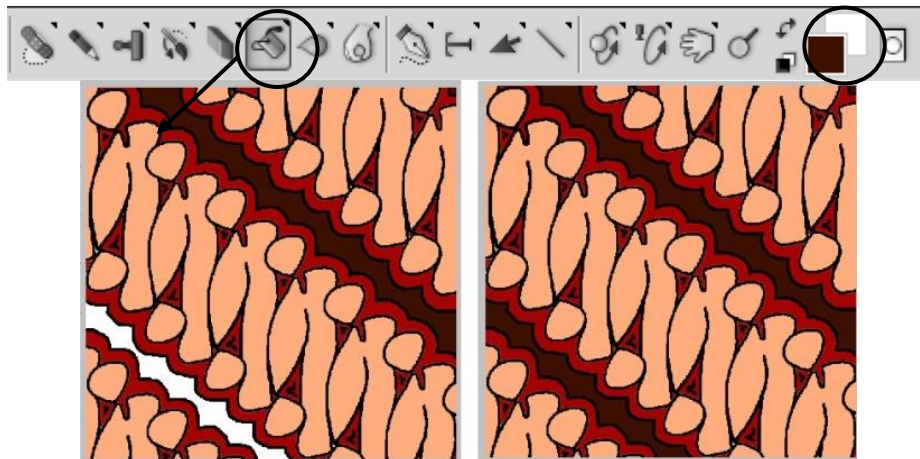


Gambar 24. *Foreground Color & Pallette Collor*

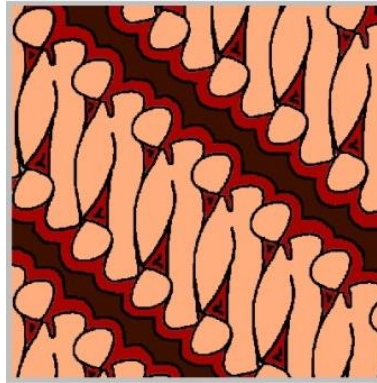


Gambar 25. Memberikan Warna Marun Menggunakan *Paint Bucket*

- g) Selanjutnya berilah warna lainnya untuk background misalkan coklat. Dan berikut adalah hasil akhir pelajaran *Outline dan Block*.



Gambar 26. Memberikan Warna Coklat Tua Menggunakan *Paint Bucket*



Gambar 27. Hasil Jadi Gambar Batik Parang

e. **Format File *Adobe Photoshop CS5***

Photoshop memiliki kemampuan untuk membaca dan menulis gambar berformat raster seperti *.png*, *.jpeg*, dan lain-lain. *Photoshop* juga memiliki beberapa format file khas:

- 1) *.PSD (Photoshop Document)* format yang menyimpan gambar dalam bentuk *layer*, termasuk *teks*, *mask*, *opacity*, *blend mode*, *channel warna*, *channel alpha*, *clipping paths*, dan *setting douthone*. Kepopuleran *Photoshop* membuat format file ini dipergunakan secara luas, sehingga memaksa programmer program penyunting gambar lain nya menambahkan kemampuan untuk membaca format PSD dalam perangkat lunak mereka.
- 2) *.PSB'* adalah versi terbaru dari PSD yang di desain untuk file yang berukuran lebih dari 2GB.
- 3) *.PDD* adalah versi lain dari PSD yang ahnya dapat mendukung fitur perangkat lunak *Photoshop Deluxe*.

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

1. "Pengembangan Modul Desain Busana Dengan Adobe Photoshop"

oleh Handri Arni. Penelitian tersebut dilaksanakan di Universitas Negeri Padang tahun 2012.

Tujuan penelitian ini untuk merancang dan membuat modul teknik pewarnaan desain busana dengan Adobe Photoshop CS3 sebagai alternatif media pembelajaran dan layak digunakan untuk membantu dalam penyampaian materi pembelajaran baik di kelas ataupun dalam belajar mandiri. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development*, yaitu merancang dan membuat suatu modul teknik pewarnaan desain busana dengan Adobe Photoshop CS3. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan penilaian angket yang diberikan kepada dosen dan angket respon peserta didik terhadap media modul pembelajaran desain busana dengan menggunakan Adobe Photoshop ini. Angket berisikan mengenai bentuk, isi, motivasi dan kepraktisan dari modul. Penilaian angket disusun berdasarkan skala Likert.

2. "Pengembangan Modul Elektronik Adobe Photoshop Untuk Kelas X"

Penelitian tersebut dilaksanakan oleh Riska Dami Ristanto, yang bertempat di SMK Negeri 5 Yogyakarta Tahun Ajaran 2012/2013.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan suatu modul elektronik pada materi *Adobe Photoshop* di SMK Negeri 5 Yogyakarta Tahun Ajaran 2012/2013 dan untuk mengetahui kelayakan modul elektronik yang dikembangkan berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*). Secara garis besar tahap-tahap yang dilalui dalam mengembangkan modul elektronik yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi dan ujicoba. Objek penelitian adalah ahli materi, ahli media dan peserta didik. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara angket, dan tes. Analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Berdasarkan penjelasan mengenai penelitian relevan yang telah dilakukan oleh kedua peneliti diatas, maka untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 5. Perbandingan Penelitian yang Relevan

No	Komponen	Nama Peneliti		
		Handri Arni	Riska Dami Ristanto	Agnes Dian Saputri
1.	Tempat Penelitian	Universitas Negeri Padang	SMK Negeri 5 Yogyakarta	SMK Negeri 3 Magelang
2.	Subjek Penelitian	X (40 Mahasiswa)	X (34 Siswa)	X (64 Siswa)
3.	Materi	Teknik pewarnaan desain busana	Modul elektronik	Menggambar batik
4.	Jenis Penelitian	R and D	R and D	R and D
5.	Model Pengembangan	Borg and Gall	Borg and Gall	Borg and Gall
6.	Hasil Penelitian	Modul Desain Busana Dengan Adobe Photoshop, dinyatakan sangat layak sebagai media pembelajaran	Modul Elektronik Adobe Photoshop Untuk Kelas X, dinyatakan sangat layak sebagai media pembelajaran	Modul Pengayaan Menggambar Batik Menggunakan Adobe Photoshop Untuk Siswa Smk Tata Busana di Smk N 3 Magelang, dinyatakan sangat layak sebagai media pembelajaran

Penelitian yang akan peneliti lakukan adalah Pengembangan Modul Pengayaan Menggambar Batik Menggunakan Adobe Photoshop Untuk Siswa SMK Tata Busana di SMK N 3 Magelang. Relevansi penelitian dari Handri Arni dan Riska Dami Ristanto yaitu mengembangkan modul dengan menggunakan aplikasi komputer

Adobe Photoshop. Alasan peneliti memilih menggunakan *Adobe Photoshop* karena aplikasi ini memudahkan dalam proses menggambar dengan bantuan *Tool* dan *Color Pallete* yang lebih lengkap dan terbukti layak digunakan sebagai media pembelajaran oleh Handri Arni dan Riska Dami Ristanto dalam penelitiannya.

Metode penelitian ini menggunakan metode R&D (*Reaserch and Development*) dengan model pengembangan 4D yang diKembangkan oleh Thiagarajan yaitu:

(1) tahap *define* (pendefinisian), (2) tahap *design* (perancangan), (3) tahap *develop* (pengembangan), (5) tahap *disseminate* (pentebarluasan). Subyek penelitian sebanyak 64 siswa dengan menggunakan seluruh populasi. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan analisis deskriptif dengan presentase.

C. Kerangka Pikir

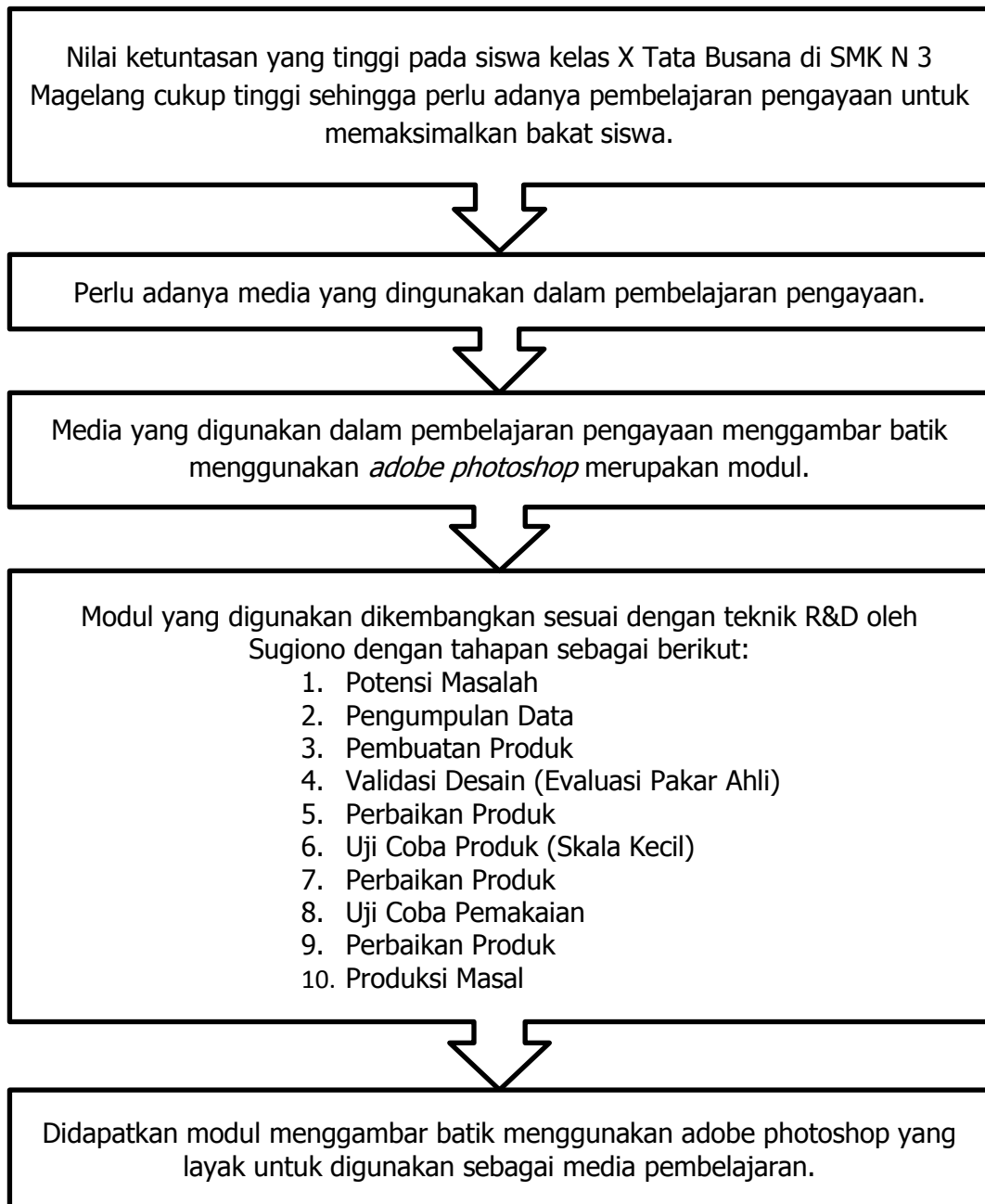
Pembelajaran batik merupakan mata pelajaran muatan lokal yang wajib diikuti oleh siswa jurusan Tata Busana di SMK Negeri 3 Magelang. Pada mata pelajaran batik terdapat beberapa kompetensi, namun dalam pembelajaran pengayaan ini hanya difokuskan untuk mempelajari desain batik. Pemilihan kompetensi yang diajarkan dikarenakan antusias siswa dalam mengikuti mata pelajaran batik sangat besar. Nilai ketuntasan yang dimiliki siswa pada kompetensi ini sangat lah tinggi, oleh karena itu dipilihlah materi menggambar batik sebagai kompetensi yang akan diajarkan kepada siswa di SMK N 3 Magelang dalam mengikuti pembelajaran pengayaan.

Pembelajaran pengayaan adalah kegiatan yang diberikan kepada peserta didik kelompok cepat agar mereka dapat mengembangkan potensinya secara

optimal dengan memanfaatkan sisa waktu yang dimilikinya. Waktu yang tersedia dapat dimanfaatkan peserta didik untuk memperdalam/memperluas atau mengembangkan ketrampilannya. Dalam pembelajaran pengayaan dibutuhkan media yang tepat yang dapat mendukung pembelajaran siswa, dikarenakan dalam pembelajaran pengayaan siswa tidak selamanya didampingi oleh guru.

Berdasarkan kajian pustaka yang sudah dipaparkan sebelumnya diketahui bahwa media *adobe photoshop* digunakan sebagai media untuk menggambar motif batik, dikarenakan *adobe photoshop* memiliki *tool* yang lebih beragam serta menampilkan berbagai macam warna yang dibutuhkan dalam menggambar motif batik. Agar *adobe photoshop* dapat digunakan sebagai media pembelajaran, maka perlu adanya pengembangan sesuai dengan kebutuhan siswa. Langkah-langkah menggambar batik menggunakan *adobe photoshop* akan dijelaskan secara terperinci dan dikemas dalam bentuk buku yang berupa modul. Modul tersebut dapat digunakan oleh siswa dalam mengikuti pembelajaran pengayaan dengan atau tanpa didampingi oleh guru.

modul pembelajaran pengayaan menggambar batik menggunakan *adobe photoshop* dikembangkan berdasarkan tahapan penelitian dan pengembangan R&D menurut Sugiono dengan 10 tahap pengembangan, namun dari 10 tahapan tersebut hanya 9 tahapan yang dilalui sehingga didapat media *adobe flash* yang layak digunakan sebagai media pembelajaran. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada alur berikut ini :

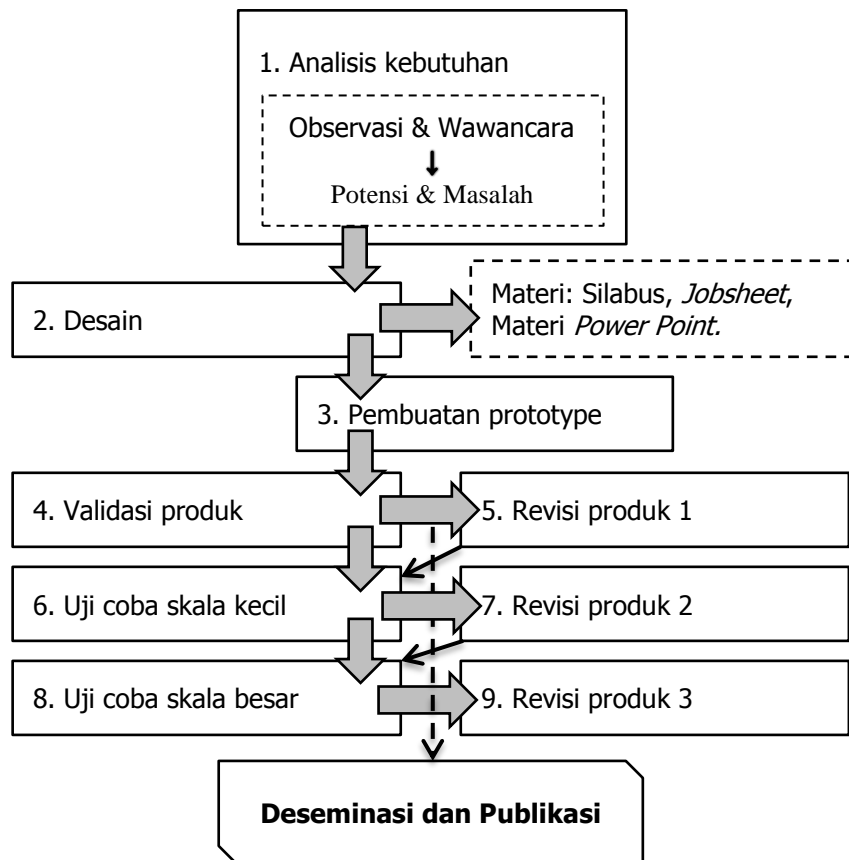


Gambar 28. Kerangka Pikir

BAB III METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan R&D menurut Borg & Gall. Secara sederhana inti dari prosedur pengembangan dapat di ilustrasikan sebagai berikut:



Gambar 29. Langkah-Langkah Penggunaan Metode R&D menurut Borg & Gall

B. Prosedur pengembangan

Kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada setiap tahap pengembangan R&D menurut Borg & Gall dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. *Research and Information Collection*

Tahap ini ditujukan untuk mengetahui analisis kebutuhan dari potensi dan masalah yang ada di SMK N 3 Magelang dengan melakukan observasi dan wawancara, sehingga dapat memiliki nilai tambah.

2. *Planning*

Tahap ini melakukan pengumpulan data-data yang diperlukan untuk melakukan perencanaan desain pembuatan produk modul pengayaan. Data tersebut berupa *jobsheet* menggambar batik dan literatur yang terkait pada pengembangan media pembelajaran menggambar batik, serta sumber-sumber lainnya.

Dalam pengumpulan data juga perlu diketahui informasi-informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk, dan juga menggunakan metode penelitian yang sesuai, dimana metode yang digunakan untuk penelitian tergantung dari permasalahan dan tujuan yang ingin dicapai.

3. *Develop Preliminary Form Of Product*

Pada tahap pembuatan produk untuk menghasilkan media modul pengayaan, telah ditentukan dengan menggunakan *software adobe photoshop CS5*, yang dikemas dalam bentuk modul yang dijelaskan secara bertahap pada proses pengerjaannya.

4. *Preliminary Field Testing*

Setelah modul pengayaan selesai maka akan dilakukan validasi desain (evaluasi pakar atau ahli), yaitu pakar atau ahli yang berkaitan dengan isi produk pembelajaran yang dibuat.

5. *Main Product Revision*

Perbaikan produk dilakukan jika pihak pakar atau ahli melakukan pengujian terhadap produk pembelajaran ini, dan dirasakan adanya ketidaksesuaian maka perlu diperbaiki. Perbaikan produk pembelajaran sesuai dengan data yang diperoleh dari pengujian pakar ahli. Saran dari pakar atau ahli tersebut digunakan untuk menyempurnakan produk pembelajaran.

6. *Main Field Testing*

Setelah produk diperbaiki sesuai saran pakar atau ahli yang berkaitan dengan isi produk yang dibuat, kemudian dilaksanakan ketahap uji coba produk skala kecil yang akan diikuti oleh 5 siswa Tata Busana untuk mendapatkan penilaian uji keterbacaan atas modul pembelajaran ini. Lembar kuisioner yang dibuat digunakan untuk mendapatkan penilaian dari pengguna (siswa) dengan skala kecil.

7. *Operasional Product Revision*

Tahap berikutnya adalah memperbaiki produk modul yang telah diujicobakan oleh siswa pada tahap skala kecil.

8. *Operational Field Testing*

Setelah melakukan perbaikan produk, selanjutnya melakukan uji coba pemakaian skala besar untuk mendapatkan penilaian kelayakan atas produk pembelajaran ini. Juga menggunakan lembar kuisioner yang dibuat untuk mendapatkan penilaian dari pengguna (siswa) dengan skala besar.

9. *Final Product Revision*

Perbaikan produk dilaksanakan apabila masih adanya kesalahan yang harus diperbaiki setelah diuji cobakan oleh siswa pada tahap skala besar.

10. *Dissemination and Implemination*

Tahap berikutnya adalah melaporkan hasil dalam forum ilmiah, maka pengembangan produk dinyatakan selesai dan siap diproduksi masal.

C. Sumber data/subjek penelitian

1. Obyek Dan Subyek Penelitian

Obyek penelitian berupa modul pengayaan Menggambar Batik Menggunakan *Adobe Photoshop*, yang berisi tentang teknik menggambar motif batik menggunakan perangkat *Photoshop* yang nantinya akan diajarkan di SMK Negeri 3 Magelang yang dilaksanakan pada jam pelajaran tambahan (pengayaan), yang dikemas dalam bentuk modul.

Responden penelitian meliputi siswa kelas X Busana 1 dan X Busana 2 jurusan Tata Busana. Pengambilan anggota sampel dari populasi (tiga kelas jurusan Tata Busana) dilakukan dengan pertimbangan tertentu (*purposive sampling*) karena kelas busana 1 dan 2 dinilai lebih menguasai mata pelajaran batik, khususnya menggambar batik. Hal ini berkaitan dengan tujuan pengayaan yaitu memaksimalkan minat dan bakat yang dimiliki oleh siswa.

2. Sumber Data

Sumber data dari penelitian ini adalah sebagai berikut; (1) Ahli Materi dan Ahli Media, sebagai validitas dan kelayakan media modul Menggambar Batik Menggunakan *Adobe Photoshop*. Untuk ahli materi validasi oleh Dosen Pendidikan Teknik Busana Universitas Negeri Yogyakarta, sedangkan validasi ahli media oleh Dosen Pendidikan Teknik Busana Universitas Negeri Yogyakarta. (2) Guru batik SMK Negeri 3 Magelang. (3) Siswa, yang mempraktikan langsung

modul Menggambar Batik Menggunakan *Adobe Photoshop*, dimana untuk mendapatkan data kelayakan media modul.

D. Metode dan alat pengumpulan data

1. Metode Pengumpulan Data

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan angket penelitian yang diberikan kepada pengguna yaitu Guru pengampu mata pelajaran Batik dan siswa kelas X Jurusan Tata Busana SMK Negeri 3 Magelang.

Kegiatan uji coba dan uji lapangan tersebut dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menentukan kualitas/kelayakan Modul Menggambar Batik Menggunakan *Adobe Photoshop*. Data yang dikumpulkan berupa data kuantitatif sebagai data pokok dan data kualitatif berupa saran dan masukan dari pengguna sebagai data tambahan. Data tersebut memberi gambaran tentang produk yang dikembangkan. Sesuai dengan tujuan, dalam penelitian pengembangan ini data yang diperoleh terdiri dari:

- a. Data dari ahli materi: berupa kualitas produk ditinjau dari aspek isi materi dan desain.
- b. Data dari ahli media: berupa kualitas teknik ditinjau dari tampilan, pemrograman dan keterbacaan menyampaikan konten tertentu.
- c. Data dari pengguna (Guru dan Siswa): digunakan untuk menganalisa daya tarik dan ketepatan materi yang diberikan kepada siswa.

2. Alat Pengumpulan Data

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk memperoleh data, menjawab dan memecahkan masalah berhubungan dengan pertanyaan penelitian. Untuk memperoleh produk yang berkualitas diperlukan instrumen yang mampu menggali data yang diperlukan dalam pengembangan produk media modul Menggambar Batik Menggunakan *Adobe Photoshop*. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini berupa lembar kuisisioner dan validitas.

a. Kuesioner (angket)

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab (sugiyono 2007:1999). Jenis kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis kuesioner tertutup dengan bentuk *check list*. Lembar kuesioner pada penelitian ini digunakan untuk memperoleh data dari ahli media, ahli materi, guru dan siswa sebagai bahan untuk memvalidasi dan mengevaluasi kualitas produk media pembelajaran yang dikembangkan. Menurut Suharsimi Arikunto (1993:155), prosedur dalam pengadaan instrumen yang baik adalah;

- 1) Perencanaan, meliputi perumusan tujuan penelitian, menentukan variabel.
Untuk langkah ini, meliputi pembuatan tabel spesifikasi.
- 2) Penulisan butir soal, atau item kuesioner, penyusunan skala.
- 3) Penyuntingan, yaitu melengkapi kuesioner dengan pedoman mengerjakan, surat pengantar, kunci jawaban, dan lain-lain yang perlu.
- 4) Evaluasi instrumen, yaitu dilakukan oleh dosen pembimbing penelitian atau dosen ahli evaluasi instrumen yang ditunjuk oleh dosen pembimbing.

- 5) Penganalisa hasil, analisis item, melihat pola jawaban meninjau saran-saran dan sebagainya.
- 6) Mengadakan revisi terhadap item-item yang dirasa kurang baik, dengan mendasarkan diri pada data sewaktu di evaluasi.

Koesioner yang disusun meliputi empat jenis sesuai dengan peran dan posisi responden dalam pengembangan ini. Kuesioner tersebut antara lain:

- 1) Kuesioner ahli materi, digunakan untuk memperoleh data berupa kualitas produk ditinjau dari kebenaran konsep dan isi pembelajaran.
- 2) Kuesioner untuk ahli media, digunakan untuk memperoleh data berupa kualitas tampilan, pemrograman, keterbacaan menyampaikan konten tertentu
- 3) Kuesioner untuk guru, digunakan untuk memperoleh data berupa kualitas teknik dan media, serta menyesuaikan dengan kemampuan belajar siswa.
- 4) Kuesioner untuk siswa, digunakan untuk memperoleh data yang digunakan untuk menganalisa daya tarik dan ketepatan materi yang diberikan kepada siswa.

b. Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkatan kevalidan dan kesahihan sesuatu instrumen. Suatu instrumen yang valid atau sahih mempunyai validitas tinggi. Sebaliknya instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah.

Penentuan validitas *non test* (kuesioner) adalah lembar kuesioner yang disusun untuk menjaring data. Sebelum digunakan terlebih dahulu

dikonsultasikan kepada dosen pembimbing penelitian, untuk mendapatkan masukan dan saran. Kemudian validitas diperoleh dengan cara uji cobakan kepada siswa kelas X Tata Busana 1 dan 2 SMK Negeri 3 Magelang.

Untuk indikator instrumen pada media pembelajaran ini digunakan indikator indikator instrumen yang sudah divalidasi oleh Dosen Jurusan Pendidikan Teknik Busana Universitas Negeri Yogyakarta.

1) Penilaian indikator Instrumen *Judgement Expert*

Untuk indikator instrumen pada media pembelajaran ini digunakan indikator indikator instrumen yang sudah divalidasi oleh Dosen Jurusan Pendidikan Teknik Busana Universitas Negeri Yogyakarta.

Tabel 6. Instrumen *Judgement Expert*

Komponen	Skala Penilaian Komponen	
	1	2
1. Instrumen telah mencakup tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.		
2. Kesesuaian instrumen angket uji kelayakan media Adobe Photoshop dengan sub indikator		
3. Instrumen angket uji kelayakan media Adobe Photoshop telah memuat karakteristik media pembelajaran yang baik		
4. Alternatif pilihan jawaban instrumen sesuai dengan aspek penilaian uji kelayakan media		

2) Kelayakan instrumen untuk para ahli

Instrumen berisikan kelayakan media pembelajaran dilihat dari segi relevansi materi, segi tampilan dan segi penyajian.

a) Kisi-kisi instrumen untuk ahli materi

Kisi-kisi kriteria materi modul Menggambar Batik Menggunakan *Adobe Photoshop* untuk memperoleh data berupa kualitas produk ditinjau dari kebenaran konsep dan isi pembelajaran.

Tabel 7. Instrumen Kelayakan Ahli Materi

Variabel	Sub Variabel	Indikator	No butir
Modul Pengayaan Menggambar Batik Menggunakan Adobe Photoshop Untuk Siswa Smk Tata Busana Di SMK N 3 Magelang.	1. Relevansi Materi	a Ketepatan judul dengan uraian materi	1
		b Kesesuaian isi materi dengan tujuan	2
		c Penjelasan tentang isi materi	3-13
	2. Segi tampilan	a Penggunaan warna	14
		b Penggunaan gambar	15
		c Tata bahasa yang jelas	16
	3. Segi penyajian	a. sistematis	17,18

b) Kisi-kisi instrumen untuk ahli media

Kisi-kisi kriteria media modul Menggambar Batik Menggunakan *Adobe Photoshop* untuk memperoleh data berupa kualitas tampilan, pemrograman, keterbacaan menyampaikan konten tertentu.

Tabel 8. Instrumen Kelayakan Ahli Media

Variabel	Sub Variabel	Indikator	No butir
Modul Pengayaan Menggambar Batik Menggunakan Adobe Photoshop Untuk Siswa Smk Tata Busana Di SMK N 3 Magelang.	4. Segi tampilan	a. Ilustrasi gambar	1,2
		b. Jenis <i>font</i>	3,4,5,7
		c. Ukuran <i>font</i>	8
		d. Penggunaan warna	6,11,15
		e. Penggunaan gambar	9
		f. Ukuran gambar	10
		g. Tata bahasa	12
		h. Penomoran halaman	14,16
		i. Ukuran kertas	13
	5. Segi penyajian	j. sistematis	17,18

3) Kelayakan instrumen modul dari penilaian Siswa

Untuk mengetahui keterbacaan media modul Menggambar Batik Menggunakan *Adobe Photoshop* yang diujicobakan pada subjek yang sesungguhnya, angket diberikan kepada siswa kelas X Tata Busana 1 dan 2.

Tabel 9. Instrumen Kelayakan Modul dari Penilaian Siswa

Variabel	Sub Variabel	Indikator	No butir
Modul Pengayaan Menggambar Batik Menggunakan Adobe Photoshop Untuk Siswa Smk Tata Busana Di SMK N 3 Magelang.	1. Relevansi Materi	a. Ketepatan judul dengan uraian materi	1
		b. Kesesuaian isi materi dengan tujuan	2
		c. Penjelasan tentang isi materi	3-13
	2. Segi Tampilan	d. Ilustrasi gambar	14
		e. Penggunaan warna	15
		f. Penggunaan gambar	16
		g. Ukuran gambar	17
		h. Tata bahasa	18
	3. Segi Penyajian	i. sistematis	19,20

A. Teknik Analisis Data

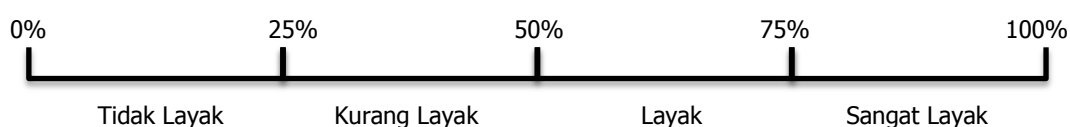
Data hasil penelitian ini adalah berupa validasi atau evaluasi dari ahli materi pembelajaran, ahli media pembelajaran dan guru SMK Negeri 3 Magelang, serta penilaian peserta didik sebagai responden terhadap kualitas produk yang dikembangkan ditinjau dari aspek kualitas materi pembelajaran, aspek kualitas desain, aspek kualitas tampilan segi relevansi materi, segi tampilan dan segi penyajian.

Teknik analisis deskriptif dilakukan dengan menggunakan statistik deskriptif yang mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum. Penelitian ini menggunakan skala kelayakan untuk menentukan hasil analisis data. Data yang diperoleh merupakan data berupa angka yang selanjutnya dikategorikan dalam bentuk penelitian kualitatif sesuai dengan pengukuran skala *Likert*.

Tabel 10. Pembobotan Skor Skala *Likert*

Kategori	Skor Nilai
Tidak Layak	1
Kurang Layak	2
Layak	3
Sangat Layak	4

Selanjutnya kelayakan media pembelajaran dalam penelitian ini digolongkan dalam empat kategori kelayakan dengan menggunakan skala. Skala yang digunakan menurut Suharsimi Arikunto (2004 : 18), termasuk kriteria kuantitatif tanpa pertimbangan. Kriteria tersebut disusun hanya dengan memperhatikan rentangan bilangan tanpa mempertimbangkan apa-apa, pembagian dilakukan dengan membagi rentangan bilangan.



Gambar 30. skala pengukuran berdasarkan presentase

Tabel 11. Persentase Kelayakan

No	Skor dalam Persen (%)	Kelayakan
1	≤25%	Tidak Layak
2	25% - 50%	Kurang Layak
3	51% - 75%	Layak
4	76% - 100%	Sangat Layak

$$\text{Prosentase kelayakan (\%)} = \frac{X_t}{X_y} \times 100\%$$

Keterangan:

X_t = Skor kelayakan

X_y = Skor maksimal

% = Presentase kelayakan

Data berupa komentar dan saran dianalisis secara deskriptif untuk memperbaiki atau merevisi produk yang dikembangkan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Uji Coba

Adapun proses pembuatan dan pengembangan produk modul pengayaan ini dilakukan dengan langkah-langkah berikut:

1. *Research and Information Collection*

Observasi dan wawancara dilaksanakan guna mengetahui analisis kebutuhan di sekolah. Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilaksanakan di SMK N 3 Magelang, maka diperoleh hasilnya sebagai berikut:

Tabel 12. Hasil Wawancara Guru Mata Peajaran Batik Di SMK N 3 Magelang

Tanya	Jawab
1. Apakah materi Menggambar Menggambar Batik Menggunakan Adobe Photoshop pernah diajarkan pada siswa di SMK N 3 Magelang?	Belum pernah diajarkan, karena teknik menggambar batik hanya diajarkan dengan teknik manual diatas kertas, serta belum adanya guru yang mengajarkan.
2. Apakah perlu diadakan pembelajaran pengayaan terkait materi tersebut?	Perlu sekali kalau menurut saya, karna itu dapat menambah wawasan dan pengetahuan siswa, sehingga apabila siswa diterjunkan langsung di dunia kerja mereka sudah siap dan mampu.
3. Jika pembelajaran Menggambar Menggambar Batik Menggunakan Adobe Photoshop diajarkan di sekolah, apakah siswa akan tertarik untuk mengikuti?	Pasti. apalagi pembelajaran ini menggunakan komputer dan memanfaatkan internet, apalagi siswa dibiarkan menggambar sesuai dengan kreatifitas mereka. Pasti siswa sangat berminat sekali untuk mengikutinya.
4. Media seperti apa yang bapak harapkan untuk bisa menunjang keberhasilan proses pembelajaran pengayaan ini?	Media yang mampu meningkatkan pemahaman serta menambah minat belajar siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Tabel 13. Hasil Observasi Siswa Kelas X Di SMK N 3 Magelang

No	Aspek yang Diamati	Ya	Tidak	Keterangan
1.	Sikap Peserta Didik			
	a. Aktif (Sering bertanya, fokus, antusias, memperhatikan, dll dalam mengikuti kegiatan pembelajaran)	√		Dalam mengikuti mata pelajaran batik siswa sangat antusias dan senang. Hal ini dikarenakan proses pembelajaran yang santai dan membiarkan siswa untuk lebih berkreasi dengan hasil desain batik mereka masing-masing.
	b. Pasif (diam, tidak fokus, kurang antusias, bercanda, dll dalam mengikuti kegiatan pembelajaran)		√	
2.	Proses Pembelajaran			
	a. Santai (tidak mengharuskan siswa menggambar di dalam kelas, membiarkan kreatifitas siswa, dalam mengikuti pembelajaran)	√		
	b. Terlalu mengekang siswa (mengharuskan siswa menggambar di dalam kelas, membatasi kreatifitas siswa, dalam mengikuti pembelajaran)		√	
3.	Sarana Pembelajaran			
	a. Tersedianya lab komputer yang dapat digunakan oleh siswa.	√		Tersedianya sarana pembelajaran yang memadai untuk digunakan oleh siswa.
	b. Tersedianya sarana komputer yang memadai untuk menggambar batik.	√		
	c. Tersedianya proyektor di setiap ruang kelas.	√		
	d. Tersedianya lab membatik bagi siswa.	√		
	e. Tersedianya media pembelajaran yang sesuai untuk mata pelajaran batik.		√	media pembelajaran yang tersedia berupa <i>jobsheet</i> dan <i>power point</i> , sehingga media pembelajaran tersebut dinilai kurang sesuai

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilaksanakan di SMK N 3 Magelang maka dapat diperoleh data berupa potensi dan masalah yang terdapat di SMK N 3 Magelang, adapun potensi dan masalah yang ada disaat melukan observasi:

Tabel 14. Potensi dan Masalah

Potensi	Masalah
<ol style="list-style-type: none"> 1. Tersedianya lab komputer. 2. Tersedianya sarana komputer yang memadai untuk menggambar batik. 3. Tersedianya proyektor di setiap ruang kelas. 4. Tersedianya lab membatik bagi siswa. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Media pembelajaran masih berupa <i>jobsheet</i> dan <i>power point</i> 2. Belum adanya media modul untuk pembelajaran batik.

2. Planning

Sebelum melangkah pada tahap pembuatan produk maka diperlukan terlebih dahulu tahap pengumpulan data. Dimana pada tahapan ini semua data yang berkaitan dengan menggambar batik menggunakan *adobe photoshop* dikumpulkan dan nantinya akan dikembangkan menjadi sebuah modul. Data yang di dapat antara lain adalah: (1) silabus. (2) *Jobsheet*. (3) dan *power piont* yang digunakan oleh dosen dalam pembelajaran batik.

3. Develop Preliminary Form Of Product

Dalam pembuatan prototype modul Menggambar Batik Menggunakan *Adobe Photoshop* terdapat beberapa tahapan yang harus dilaksanakan sehingga modul yang dikerjakan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, kegiatan yang dilakukan diantaranya :

a. Pengumpulan materi ajar.

Materi ajar pada modul Menggambar Batik Menggunakan *Adobe Photoshop* diperoleh dari berbagai sumber media cetak ataupun elektronik.

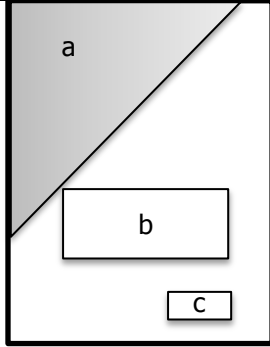
b. Gambar penunjang pada materi diperoleh dari dokumen pribadi penulis yang dikerjakan secara langsung menggunakan *Adobe Photoshop*.

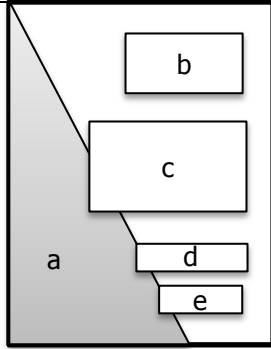
c. Pembuatan kerangka modul

Tabel 15. Kerangka Isi Modul

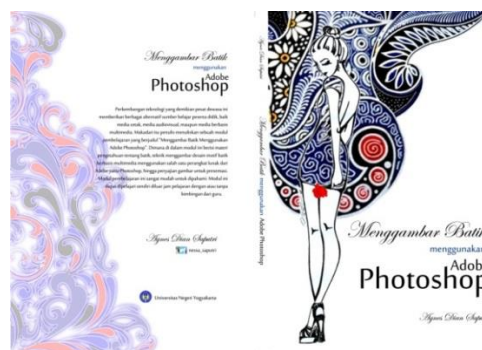
Komponen	Isi				
Halaman Sampul Depan	<div data-bbox="858 394 1134 741"> </div> <p data-bbox="683 763 1321 792">Gambar 31. Kerangka Halaman Sampul Depan Modul</p> <p data-bbox="687 826 930 920"> a. Ilustrasi gambar b. Judul modul c. Nama penyusun </p>				
Halaman <i>Francis</i> (Sampul Dalam)	<div data-bbox="858 920 1134 1267"> </div> <p data-bbox="815 1272 1171 1301">Gambar 32. Halaman <i>Francis</i></p> <table border="1" data-bbox="683 1305 1337 1400"> <tr> <td data-bbox="683 1305 997 1346">a. Judul modul</td><td data-bbox="997 1305 1337 1346">c. Logo instansi (logo UNY)</td></tr> <tr> <td data-bbox="683 1346 997 1400">b. Nama penyusun</td><td data-bbox="997 1346 1337 1400">d. Instansi (UNY)</td></tr> </table>	a. Judul modul	c. Logo instansi (logo UNY)	b. Nama penyusun	d. Instansi (UNY)
a. Judul modul	c. Logo instansi (logo UNY)				
b. Nama penyusun	d. Instansi (UNY)				
Kata Pengantar	Halaman ini memuat ucapan syukur penulis.				
Daftar Isi	Halaman ini memuat seluruh komponen yang ada di dalam modul dan dilengkapi dengan halamannya.				
Petunjuk Penggunaan Modul	<p data-bbox="639 1525 1359 1621">Merupakan langkah-langkah yang perlu diperhatikan dalam memahami isi modul, atau dalam mempelajari materi-materi di dalamnya.</p> <p data-bbox="639 1626 1023 1655">Petunjuk Bagi Peserta Didik</p> <p data-bbox="639 1659 1359 1756">Untuk memperoleh hasil belajar secara maksimal, dalam menggunakan modul ini maka langkah-langkah yang perlu dilaksanakan antara lain :</p> <p data-bbox="639 1760 1359 1912"> a. Modul ini dikerjakan menggunakan <i>Adobe Photoshop CS5</i>. b. Dalam memudahkan proses menggambar sebaiknya menggunakan <i>Pen Digitizer</i>. c. Bacalah dan pahami dengan seksama uraian-uraian </p>				

	<p>materi yang ada pada masing-masing kegiatan pembelajaran. Bila ada materi yang kurang jelas, peserta didik dapat bertanya pada guru pembimbing mata pelajaran membatik.</p> <p>d. Praktikan setiap langkah menggambar motif batik sesuai dengan petunjuk dan berdasarkan tata cara yang benar.</p> <p>Petunjuk Bagi Guru Pembimbing Pada setiap kegiatan pembelajaran guru pembimbing berperan untuk:</p> <ol style="list-style-type: none"> Membantu peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. Membantu peserta didik memahami isi dari materi. Membantu peserta didik dalam menggambar motif batik menggunakan adobe photoshop sesuai dengan petunjuk dan tata cara yang benar. Membantu peserta didik untuk menentukan dan mengakses sumber lainnya untuk memperdalam materi. Mengorganisasi kegiatan belajar kelompok jika diperlukan
Peta Kedudukan Modul & Peta Kompetensi	<div data-bbox="858 898 1129 1245" data-label="Diagram"> </div> <p>Gambar 33. Kerangka Peta Kedudukan Modul & Peta Kompetensi</p> <p>Diagram yang menunjukkan modul dalam keseluruhan program pembelajaran menggambar batik</p> <ol style="list-style-type: none"> Peta kedudukan modul Peta kompetensi
Pendahuluan	<p>Latar Belakang Masalah Berisikan gambar Ilustrasi dan Latar belakang dari materi yang menjadi pokok bahasan dalam modul “Menggambar Batik Menggunakan Adobe Photoshop”.</p> <p>Deskripsi Deskripsi singkat mengenai modul “Menggambar Batik Menggunakan Adobe Photoshop” serta kompetensi yang harus dicapai setelah mempelajari modul.</p> <p>Tujuan pembelajaran Setelah mempelajari Modul ini diharapkan siswa mampu :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 Siswa dapat mengetahui tentang pengertian desain batik, unsur-unsur desain motif batik dan jenis-jenis desain motif batik.

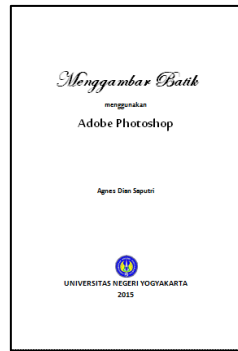
	<p>2 Siswa dapat mengoperasikan program Adobe Photoshop dalam menggambar desain motif batik.</p> <p>3 Siswa dapat membuat desain motif batik mulai dengan desain awal hingga tahap lanjut, yaitu teknik penyajian gambar untuk presentasi.</p>
Halaman Keterangan Pergantian BAB	 <p>Gambar 34. Kerangka Halaman Keterangan Pergantian BAB</p> <p>a. Ilustrasi gambar b. Keterangan BAB c. Waktu pembelajaran</p>
Materi Modul	<p>Kegiatan Belajar I A. Desain Batik B. Klasifikasi Desain Tekstil Lembar Evaluasi</p> <p>Kegiatan Belajar II Pelajaran 1. Pengenalan Tool Pelajaran 2. Menggambar Batik Parang Menggunakan <i>Outline dan Blok</i> Pelajaran 3. <i>Gradasi</i> (contoh : Batik Parang) Lembar Evaluasi</p> <p>Kegiatan Belajar III Pelajaran 4. Merubah Warna Motif/Image 1 (Mode – <i>Adjustment</i>) Pelajaran 5. Merubah Warna Motif/Image 2 (<i>Layer</i>) Lembar Evaluasi</p> <p>Kegiatan Belajar IV Pelajaran 6. Menggambar Batik (Batik Kawung) Pelajaran 7. Membuat <i>Color Windows</i> Jendela Warna Pelajaran 8. Membuat <i>Color Way</i> Seri Warna Pelajaran 9. <i>Draping Fashion</i> Batik Kawung Model sket Pelajaran 10. Membuat Presentasi Desain Batik Komplit Lembar Evaluasi</p> <p>Kegiatan Belajar V Pelajaran 11. Menggambar Batik Batik Truntum dan Kupu-kupu Pelajaran 12. <i>Draping Fashion</i> Batik Truntum</p>

	Model Foto
Kunci Jawaban	Lembar kunci jawaban dari beberapa soal evaluasi.
Daftar Pustaka	Elemen ini berisi tentang sumber-sumber materi yang diperoleh dalam pembuatan modul.
Halaman Sampul Belakang	 <p>Gambar 35. Kerangka Halaman Sampul Belakang Modul</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Gambar ilustrasi b. Judul modul c. Sinopsis modul d. Nama penulis, alamat email/socmed e. Instansi (UNY) dan logo instansi (logo UNY)

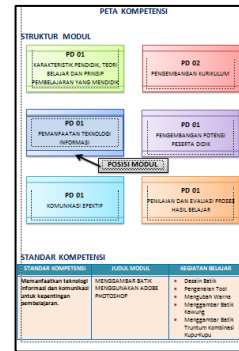
d. Finishing dan mastering, kegiatan yang dilakukan yaitu menyusun isi modul yang meliputi materi, deskripsi dan gambar penunjang berdasarkan alur kerangka modul yang telah dibuat sebelumnya, sehingga menjadi sebuah buku modul pembelajaran. Berikut tampilan cover atau halaman sampul Modul Menggambar Batik Menggunakan *Adobe Photosho*:



Gambar 36. Cover Modul



Gambar 37. Halaman *Francis*



Gambar 38. Peta Kedudukan Modul & Peta Kompetensi



Gambar 39. Halaman Keterangan Pergantian BAB

4. Preliminary Field Testing

Validasi produk dilakukan untuk mengetahui validitas pembelajaran menggambar batik menggunakan *Adobe Photoshop* yang telah dibuat. Uji ahli pada pengembangan media pembelajaran ini melibatkan ahli materi sebanyak dua orang dari Dosen Pendidikan Teknik Busana Unuversitas Negeri Yogyakarta dan Guru mata pelajaran Batik SMK Negeri 3 Magelang. Dua ahli media

pembelajaran yaitu Dosen Pendidikan Teknik Busana Universitas Negeri Yogyakarta dan Guru mata pelajaran Batik SMK Negeri 3 Magelang.

5. Main Product Revision

Revisi produk dilaksanakan dengan adanya saran yang diberikan oleh validator ahli. Adapun bagian yang mendapat revisi adalah:

Tabel 16. Revisi Media Pembelajaran Menggambar Batik Menggunakan *Adobe Photoshop* Oleh Ahli Materi

No	Saran	Tindak Lanjut
1.	Penambahan materi tekstil tidak diperlukan karena dianggap tidak mendukung pada pembelajaran membuat batik.	Menghapus atau menghilangkan materi yang tidak berkaitan dengan materi yang diajarkan.
2.	Materi pengelompokan jenis batik lebih dipersempit dari 7 jenis menjadi 3 atau 4 jenis saja.	Mengelompokkan jenis-jenis batik menjadi 4 kelompok yaitu; batik motif flora, batik motif fauna, batik motif geometri dan batik motif abstrak.
3.	Gambar pendukung khususnya pada <i>Tool Box</i> diperbesar karena tulisan yang terdapat pada gambar tidak terlihat dengan jelas.	Memperbesar gambar tampilan <i>Tool Box</i> pada modul Menggambar Batik Menggunakan <i>Adobe Photoshop</i>
4.	Diberi jeda halaman kosong setiap pergantian BAB, agar pembelajaran tidak terkesan terburu-buru	Penambahan jeda berupa halaman kosong pada saat pergantian BAB

Tabel 17. Revisi Media Modul Pembelajaran Menggambar Batik Menggunakan *Adobe Photoshop* Oleh Ahli Media

No	Saran	Tindak Lanjut
1.	Gambar pendukung diperjelas	Mengganti gambar pendukung yang kurang jelas dengan gambar baru yang lebih jelas.
2.	Tata tulis pada media Modul Pembelajaran Menggambar Batik Menggunakan <i>Adobe Photoshop</i> diperbaiki, dikarenakan banyak typografi	Memperbaiki tata tulis pada media Modul Pembelajaran Menggambar Batik Menggunakan <i>Adobe Photoshop</i>
3.	Pada pengelompokan jenis batik hendaknya mengacu pada sumber yang benar serta dicantumkan sumber bukunya	Mengganti keterangan pada jenis-jenis batik sesuai dengan sumber buku yang digunakan, serta menuliskan sumbernya
4.	Diberi keterangan waktu dalam mempelajari satu BAB	Menambahkan keterangan waktu pada <i>cover</i> setiap BAB
5.	Penambahan materi menggambar batik truntum	Menambahkan materi menggambar batik truntum

Modul yang dikerjakan akan diperbaiki sesuai dengan saran yang diberikan sehingga modul menggambar batik menggunakan *adobe photoshop* dinyatakan valid, dan siap untuk diuji cobakan di lapangan.

6. Main Field Testing

Ujicoba yang pertama merupakan uji coba skala kecil yang dilaksanakan di ruang komputer SMK Negeri 3 Magelang dan diikuti 5 orang siswa yang dipilih secara random dari kelas X Tata Busana 1 dan 2. Hal-hal yang dilakukan pada saat ujicoba produk yaitu: (1) persiapan alat yang digunakan seperti, LCD viewer, seperangkat komputer dan lain sebagainya. (2) pemasangan perangkat lunak *Adobe Photoshop CS5* pada masing-masing komputer siswa. (3) ujicoba media menggambar batik menggunakan *Adobe Photoshop* menggunakan program yang telah terpasang pada komputer masing siswa.

7. Operasional Product Revision

Setelah melakukan uji coba pemakaian, tahap berikutnya adalah revisi produk. Pada tahap ini tidak banyak yang dilakukan perbaikan hanya beberapa tatatulis masih belum tepat, namun secara keseluruhan tidak ada keluhan.

Tabel 18. Revisi Media Modul Pembelajaran Menggambar Batik Menggunakan *Adobe Photoshop* Oleh Siswa

No	Revisi	Tindak lanjut
1.	Tata tulis pada media Modul Pembelajaran Menggambar Batik Menggunakan <i>Adobe Photoshop</i> diperbaiki, dikarenakan banyak typografi	Memperbaiki tata tulis pada media Modul Pembelajaran Menggambar Batik Menggunakan <i>Adobe Photoshop</i>
2.	Gambar pendukung kususny pada <i>Tool Box</i> diperbesar karena tulisan yang terdapat pada gambar tidak terlihat dengan jelas.	Memperbesar gambar tampilan <i>Tool Box</i> pada modul Menggambar Batik Menggunakan <i>Adobe Photoshop</i>

8. *Operational Field Testing*

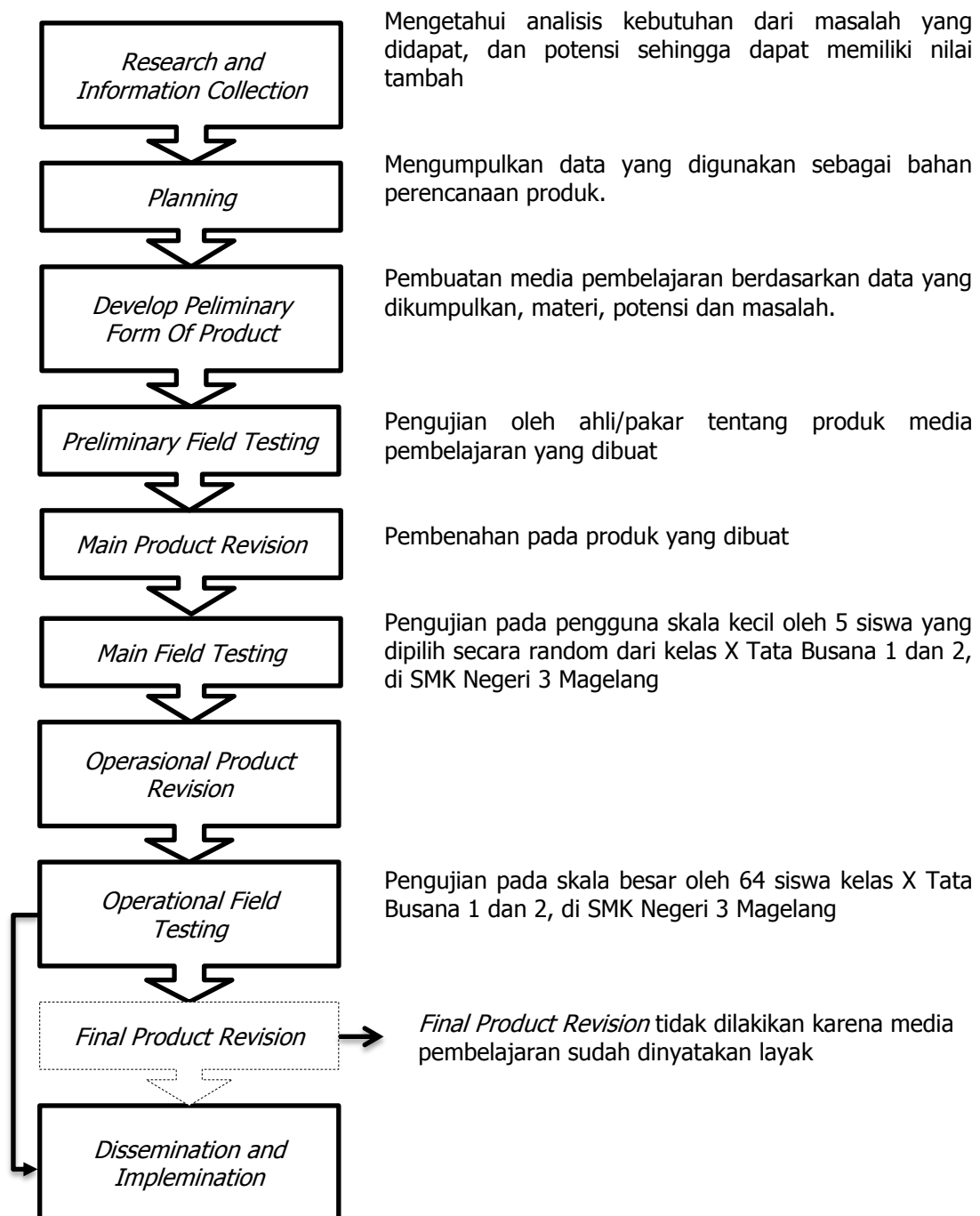
Ujicoba skala besar yang dilaksanakan selama dua hari dikarenakan ruang komputer di SMK Negeri 3 Mgelang hanya dapat menampung 36 siswa, hari pertama dilaksanakan pada hari selasa dan diikuti oleh siswa kelas X Tata Busana 1 sebanyak 32 siswa, dan hari kedua dilaksanakan pada hari jumat dan diikuti oleh 32 siswa dari kelas X Tata Busana 2. Tahap pelaksanaan hampir sama pada saat ujicoba skala kecil, ada pengulangan pemasangan perangkat lunak *Adobe Photoshop CS5* pada komputer siswa dikarenakan file yang telah terpasang rusak karena dimakan oleh virus pada komputer.

Sampai disini proses pembuatan selesai, karena berdasarkan hasil ujicoba skala besar media pembelajaran dinyatakan layak untuk produksi.

9. *Dissemination and Implemination*

Hasil akhir berupa media pembelajaran menggambar batik menggunakan *adobe photoshop* yang dikemas dalam bentuk modul kemudian akan dilaporkan dalam forum ilmiah dalam hal ini sidang skripsi, yang akan dinilai oleh 3 penilai dari Dosen Universitas Negeri Yogyakarta sebagai Dosen Pembimbing, Dosen Penguji dan Dosen Sekretaris.

Produk modul menggambar batik menggunakan *adobe photoshop* diproduksi secara masal dengan bantuan dari penerbit buku Andi Publisher. Adapun tahap-tahap penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah pada gambar dibawah ini:



Gambar 40. Tahapan Penelitian Yang Dilaksanakan

B. Analisis Data

1. Hasil Data Ujicoba Produk (Evaluasi Pakar Ahli)

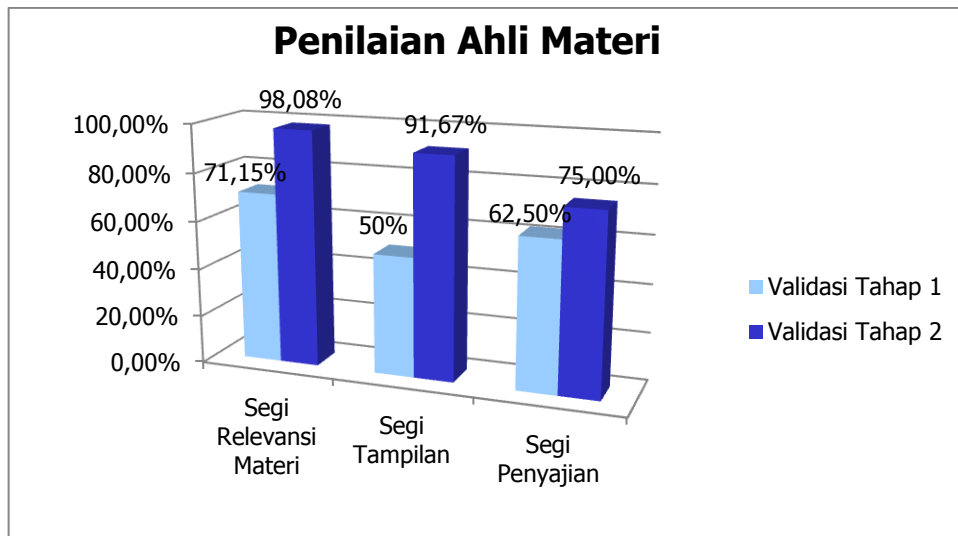
a. Evaluasi Pakar/Ahli Materi

Dari hasil data penilaian ditinjau dari segi relevansi materi, segi tampilan dan segi penyajian. Ahli materi sebagai penilai media modul menggambar batik menggunakan *adobe photoshop* adalah Dosen Pendidikan Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta Dan Guru Mata Pelajaran Batik SMK Negeri 3 Magelang, presentase data penilaian ahli materi pada mata pembelajaran menggambar batik menggunakan *adobe photoshop* dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 19. Hasil Penilaian Ahli

No	Segi Penilaian	Skor Penilaian Validasi			Skor Yang Diharapkan			Presentase (%)
Validasi Tahap 1		I	II	Jml	I	II	Jml	
1	Segi Relevansi Materi	37	34	71	52	52	104	71,15%
2	Segi Tampilan	6	4	10	12	12	24	50,00%
3	Segi Penyajian	5	7	12	8	8	16	62,50%
Jumlah		48	45	93	72	72	144	66,67%
Validasi Tahap 2		I	II	Jml	I	II	Jml	
1	Segi Relevansi Materi	51	51	102	52	52	104	98,08%
2	Segi Tampilan	11	11	22	12	12	24	91,67%
3	Segi Penyajian	6	8	14	8	8	16	75,00%
Jumlah		68	70	138	72	72	144	94,44%

Dari hasil presentase penilaian ahli materi pembelajaran menggambar menggunakan *adobe photoshop* di atas bila dibuat dalam bentuk histogram akan terlihat sebagai berikut:



Gambar 41. Histogram Tingkat Validasi Ahli Materi

Berdasarkan data di atas penilaian ahli materi pada media modul menggambar batik menggunakan *adobe photoshop* dapat diketahui jumlah persentase sebanyak 94,44% oleh ahli materi dengan keterangan sangat layak, sehingga media siap untuk dicobakan kepada pengguna siswa.

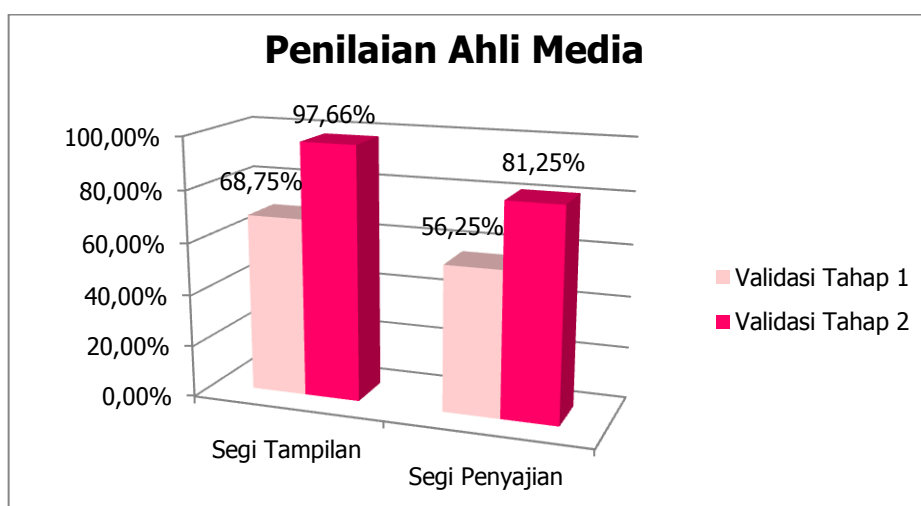
b. Evaluasi Pakar/Ahli Media

Dari hasil penelitian ditinjau dari segi tampilan dan segi penyajian, presentase penilaian dari ahli media modul menggambar batik menggunakan *adobe photoshop* adalah Dosen Pendidikan Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta Dan Guru Mata Pelajaran Batik SMK Negeri 3 Magelang, presentase data penilaian ahli materi pada mata pembelajaran menggambar batik menggunakan *adobe photoshop* dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 20. Hasil Penilaian Ahli Media

No	Segi Penilaian	Skor Penilaian Validasi			Skor Yang Diharapkan			Presentase (%)
Validasi Tahap 1		I	II	Jml	I	II	Jml	
1	Segi Tampilan	45	43	88	64	64	128	68,75%
2	Segi Penyajian	5	4	9	8	8	16	56,25%
Jumlah		50	47	97	72	72	144	67,36%
Validasi Tahap 2		I	II	Jml	I	II	Jml	
1	Segi Tampilan	63	62	125	64	64	128	97,66%
2	Segi Penyajian	6	7	13	8	8	16	81,25%
Jumlah		69	69	138	72	72	144	95,83%

Dari hasil presentase penilaian ahli media pembelajaran menggambar menggunakan *adobe photoshop* di atas bila dibuat dalam bentuk histogram akan terlihat sebagai berikut:



Gambar 42. Histogram Tingkat Validasi Ahli Media

Berdasarkan data di atas penilaian ahli media pada media modul menggambar batik menggunakan *adobe photoshop* dapat diketahui jumlah persentase sebanyak 95,83% oleh ahli materi dengan keterangan sangat layak, sehingga media siap untuk dicobakan kepada pengguna siswa.

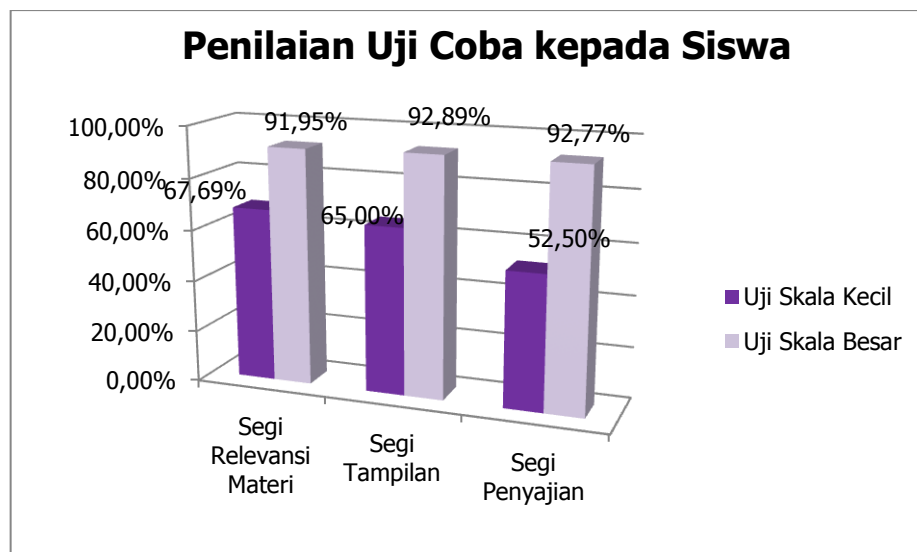
2. Ujicoba lapangan Pengguna (Siswa SMK Negeri 3 Magelang)

Dari angket yang diberikan kepada siswa kelas X Tata Busana 1 dan 2 SMK N 3 Magelang yang dipilih secara random pada uji coba skala kecil diikuti oleh 5 siswa. Dalam ujicoba skala besar diikuti oleh 32 siswa dari kelas X Tata Busana 1 dan 32 siswa dari kelas X Tata Busana 2, sehingga total responden oleh siswa berjumlah 64 siswa SMK Negeri 3 Magelang. Selanjutnya angket dianalisis dan dibuat tabel penilaian sebagai berikut:

Tabel 21. Hasil Penilaian Siswa

No	Segi Penilaian	Skor Penilaian Validasi	Skor Yang Diharapkan	Presentase (%)
Uji Coba Skala Kecil				
1	Segi Relevansi Materi	176	260	67,69%
2	Segi Tampilan	65	100	65,00%
3	Segi Penyajian	21	40	52,50%
Jumlah Skor Skala Kecil		262	400	65,50%
Uji Coba Skala Besar				
1	Segi Relevansi Materi	3060	3328	91,95%
2	Segi Tampilan	1189	1280	92,89%
3	Segi Penyajian	475	512	92,77%
Jumlah Skor Skala Besar		4724	5120	92,27%

Dari hasil presentasepenilaian para siswa pada tabel diatas bula dibuat dalam bentuk histogram maka dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 43. Histogram Penilaian Siswa

Data penilaian oleh siswa berjumlah 5 orang dari uji skala kecil dan 64 orang dari uji skala besar ditinjau dari segi: (1) Relevansi materi mendapat presentase 67,69% (uji skala kecil) dan 91,95% (uji skala besar). (2) Tampilan mendapat presentase 65,00% (uji skala kecil) dan 92,89% (uji skala besar). (3) Penyajian mendapat presentase 52,50% (uji skala kecil) dan 92,77% (uji skala besar).

Dari uraian penilaian yang berupa presentase penilaian diatas dengan melihat tabel kelayakan diatas dapat disimpulkan bahwa:

Tabel 22. Tabel Uji Kelayakan

No	Segi Penilaian	Skor Penilaian Validasi	Skor Yang Diharapkan	Presentase (%)	Keterangan
1	Validasi Ahli Media	139	144	96,53%	Sangat Layak
2	Validasi Ahli Materi	124	144	86,11%	Sangat Layak
3	Penilaian Uji Skala Besar	4724	5120	92,27%	Sangat Layak

Berdasarkan keterangan dari tabel maka dapat disimpulkan bahwa media modul menggambar batik menggunakan *adobe photoshop* dinyatakan layak untuk dicetak dan diperbanyak.

C. Kajian Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media Modul Pembelajaran Menggambar Batik Menggunakan *Adobe Photoshop*. Modul Pembelajaran Menggambar Batik Menggunakan *Adobe Photoshop* ini berisikan tutorial memanfaatkan program dari *Adobe* yaitu *Photoshop* sebagai sarana dalam menggambar desain motif batik.

Modul Pembelajaran Menggambar Batik Menggunakan *Adobe Photoshop* disesuaikan dengan analisis karakteristik siswa dimana terbatasnya media

pembelajaran yang digunakan guru dalam menyampaikan materi menggambar batik sehingga siswa kurang optimal dalam memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru. Selain itu kurangnya media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan menjadikan siswa kurang termotivasi dan cenderung tidak fokus dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Saat ini guru telah menggunakan media pembelajaran berupa *joobsheet* serta benda jadi dalam menyampaikan materi, media tersebut memang cukup membantu guru dalam menyampaikan materi namun kurang meningkatkan antusias siswa dalam mengikuti kegiatan. Hal tersebut menjadi dasar pengembangan media Modul Pembelajaran Menggambar Batik Menggunakan *Adobe Photoshop* dengan tujuan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan memudahkan siswa dalam memahami materi Modul Pembelajaran Menggambar Batik Menggunakan *Adobe Photoshop*. Selain itu Modul Pembelajaran Menggambar Batik Menggunakan *Adobe Photoshop* dapat meningkatkan antusias dan menarik perhatian siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Pengembangan Modul Pengayaan Menggambar Batik Menggunakan Adobe Photoshop Untuk Siswa Smk Tata Busana Di SMK N 3 Magelang

Proses pengembangan modul menggambar batik menggunakan *Adobe Photoshop* melalui 9 tahapan yaitu (1) *research and information collection*, Berdasarkan hasil observasi pada saat kegiatan belajar mengajar diketahui bahwa nilai ketuntasan siswa kelas X Tata Busana terhadap materi menggambar

batik sangat baik maka perlu diadakannya pembelajaran pengayaan untuk memaksimalkan kemampuan siswa di bidang menggambar batik. (2) *planning*, dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk, data yang didapat berupa silabus, RPP, dan materi menggambar batik yang diperoleh dari guru. (3) *develop preliminary form of product*, semua data yang diperlukan terkumpul maka dilakukan pembuatan produk yang berupa modul menggambar batik menggunakan *adobe photoshop*. (4) *preliminary field testing*, penilaian produk oleh para ahli (ahli materi dan ahli media) (5) *main product revision*, yaitu pembenahan produk yang telah dibuat dan dinilai oleh para ahli. (6) *main field testing*, uji coba ini diikuti oleh 5 siswa yang dipilih secara random berdasarkan nilai ketuntasannya untuk menilai modul berdasarkan uji keterbacaan. (7) *operasional product revision*, pembenahan produk yang telah dibuat dan dinilai oleh para siswa. (8) *operational field testing*, Uji coba skala besar diikuti oleh 64 siswa kelas X tata Busana 1 dan 2 SMK N 3 Magelang. (9) *dissemination and implemination*, melaporkan hasil dalam forum ilmiah dalam hal ini sidang skripsi. Proses produksi masal dilakukan dengan melakukan kerja sama dengan pihak penerbit, yaitu Andi Publisher.

Pengembangan media modul menggambar batik menggunakan *Adobe Photoshop* ini bertujuan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi serta memaksimalkan kemampuan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Modul menggambar batik menggunakan *Adobe Photoshop* disusun secara sistematis yang terdiri dari unit pengajaran terkecil, yaitu pengertian batik, pengertian *Photoshop*, pengenalan tool dan pembelajaran menggambar batik menggunakan *Adobe Photoshop*. Media modul menggambar

batik menggunakan *Adobe Photoshop* ini dibuat menarik, selain itu media ini juga dilengkapi dengan gambar serta langkah-langkah menggambar batik menggunakan *Adobe Photoshop* dengan sangat terperinci. Dengan menggunakan media modul ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan antusias siswa dalam mempelajari materi menggambar batik.

2. Kelayakan Media Modul Menggambar Batik Menggunakan *Adobe Photoshop* Pada Materi Menggambar Motif Batik Untuk Siswa Kelas X SMK N 3 Magelang

Kelayakan media modul menggambar batik menggunakan *Adobe Photoshop* ini diperoleh berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media, ujicoba kelompok kecil serta ujicoba kelompok besar yang dapat dijelaskan sebagai berikut :

a. Validasi Oleh Para Ahli

1) Ahli Materi

Berdasarkan kriteria kelayakan media modul menggambar batik menggunakan *Adobe Photoshop* oleh 2 ahli materi yaitu Dosen Pendidikan Teknik Busana Universitas Negeri Yogyakarta dan Guru Mata Pelajaran Batik SMK N 3 Magelang, diperoleh presentase sebanyak 96,53% hasil tersebut menunjukkan bahwa media modul menggambar batik menggunakan *Adobe Photoshop* masuk dalam kategori sangat layak digunakan sebagai media belajar.

2) Ahli Media

Berdasarkan kriteria kelayakan media modul menggambar batik menggunakan *Adobe Photoshop* oleh 2 ahli media yaitu Dosen Pendidikan

Teknik Busana Universitas Negeri Yogyakarta dan Guru Mata Pelajaran Batik SMK N 3 Magelang, diperoleh presentase sebanyak 86,11% hasil tersebut menunjukkan bahwa media modul menggambar batik menggunakan *Adobe Photoshop* masuk dalam kategori sangat layak digunakan sebagai media belajar.

b. *Developmental testing* (ujicoba skala kecil)

Uji coba kelompok kecil yang dilakukan oleh 5 siswa yang dipilih secara random dari siswa kelas X Tata Busana 1 dan 2 SMK N3, berdasarkan hasil analisis deskriptif yang diolah menggunakan bantuan program *Microsoft Excel* maka dapat diketahui presentase 65,50 %. Hasil tersebut apabila dikonversikan kedalam data kualitatif masuk pada kategori layak. Maka dapat diambil kesimpulan bahwa modul menggambar batik menggunakan *Adobe Photoshop* layak untuk digunakan diimplementasikan pada ujicoba kelompok besar, walaupun dengan disertai revisi.

c. *Validation testing* (ujicoba skala besar)

Ujicoba kelompok besar dilakukan oleh 32 siswa kelas X Tata Busana 1 dan 32 siswa Tata Busana 2 dengan total 64 siswa SMK N 3 Magelang. Hasil uji lapangan yang diujicobakan kepada 64 siswa diperoleh presentase sebesar 92,27%. Hasil tersebut apabila dikonversikan kedalam data kualitatif, masuk pada kategori sangat layak.

Berdasarkan hasil validasi ahli materi, ahli media, ujicoba kelompok kecil serta ujicoba kelompok besar menyatakan bahwa media modul menggambar batik menggunakan *Adobe Photoshop* dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa kelas X Tata Busana di SMK N 3 Magelang.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Media pembelajaran menggambar batik menggunakan *adobe photoshop* dikembangkan dengan metode pengembangan (*Research and Development*) menurut Borg & Gall. Terdapat 10 tahapan dalam pengembangan ini, yaitu:
1) *research and information collection*; 2) *planning*; 3) *develop preliminary form of product*; 4) *preliminary field testing*; 5) *main product revision*; 6) *main field testing*; 7) *operasional product revision*; 8) *operational field testing*; 9) *final product revision*; 10) *dissemination and implemination*.
2. Sesuai dengan penelitian yang dilaksanakan, materi menggambar batik menggunakan *adobe photoshop* telah dibuat dalam bentuk modul pembelajaran, dengan uji kelayakan berdasarkan segi relevansi materi, segi tampilan dan segi penyajian oleh pengguna adalah, besarnya tingkat kelayakan setelah media pembelajaran digunakan oleh Siswa kelas X Tata Busana 1 dan 2 di SMK N 3 Magelang memperoleh presentase sebesar 92,27% dengan kategori **sangat layak** digunakan sebagai media pembelajaran.

B. Keterbatasan Produk

1. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan (*Research and Development*) menurut Borg & Gall. Penelitian ini mempunyai keterbatasan yaitu hanya sampai sembilan tahapan penelitian saja, diantaranya: 1) *research and information collection*; 2) *planning*; 3) *develop preliminary form of product*; 4) *preliminary field testing*; 5) *main product revision*; 6) *main field testing*; 7) *operasional product revision*; 8) *operational field testing*; 9) *dissemination and implemination*.. Adapun yang belum dilakukan adalah perbaikan produk setelah uji coba skala besar.
2. Hasil jadi berupa modul pembelajaran dengan judul "Menggambar Batik Menggunakan *Adobe Photoshop*" ini dapat dipraktikkan oleh siswa dengan atau tanpa panduan oleh guru.

C. Pengembangan Produk lebih Lanjut

Pengembangan produk lebih lanjut yaitu modul pembelajaran ini berisikan teknik menggambar batik menggunakan *adobe photoshop* berisikan materi mulai dari pengertian desain batik, macam-macam motif batik hingga proses menggambar batik menggunakan *adobe photoshop* yang dijelaskan secara terperinci, serta modul ini dicetak *full color* sehingga dapat menarik perhatian siswa untuk lebih ingin memelajarinya.

Modul menggambar batik menggunakan *adobe photoshop* akan digunakan oleh siswa kelas X Tata Busana di SMK N 3 Magelang sebagai media pembelajaran pada program pengayaan.

D. Saran

Penulis mengakui masih terdapat kekurangan baik terkait media yang dibuat maupun materi dalam penelitian yang dilaksanakan, untuk itu penulis menyarankan:

1. Dalam pembuatan modul hendaknya memperhatikan kapasitas si pengguna, jangan sampai modul yang dibuat terlalu sulit untuk dipahami.
2. Bagi peneliti berikutnya yang akan mengembangkan media pembelajaran dengan proses penelitian yang sama, sebaiknya menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop* yang terbaru sehingga akan lebih banyak pilihan fungsi *Tool* dan penerapan warna.

LAMPIRAN 1
Surat Ijin Penelitian



LAMPIRAN 2

Hasil Observasi dan Wawancara



HASIL OBSERVASI
Menggambar Menggambar Batik Menggunakan Adobe Photoshop
Di SMK Negeri 3 Magelang

Observasi dilaksanakan pada:

Hari/Tanggal : 15 Desember 2014

Waktu : 12.00 – 16.00 WIB

Tempat : SMK N 3 Magelang

Alamat : Jl. Piere Tendean, no. 1 Kota Magelang

Hasil observasi adalah sebagai berikut:

No	Aspek yang Diamati	Ya	Tidak	Keterangan
1.	Sikap Peserta Didik			
	a. Aktif (Sering bertanya, fokus, antusias, memperhatikan, dll dalam mengikuti kegiatan pembelajaran)	√		Dalam mengikuti mata pelajaran batik siswa sangat antusias dan senang. Hal ini dikarenakan proses pembelajaran yang santai dan membiarkan siswa untuk lebih berkreasi dengan hasil desain batik mereka masing-masing.
	b. Pasif (diam, tidak fokus, kurang antusias, bercanda, dll dalam mengikuti kegiatan pembelajaran)		√	
2.	Proses Pembelajaran			
	a. Santai (tidak mengharuskan siswa menggambar di dalam kelas, membiarkan kreatifitas siswa, dalam mengikuti pembelajaran)	√		
	b. Terlalu mengekang siswa (mengharuskan siswa menggambar di dalam kelas, membatasi kreatifitas siswa, dalam mengikuti pembelajaran)		√	

3.	Sarana Pembelajaran			
	a. Tersedianya lab komputer yang dapat digunakan oleh siswa.	√		Tersedianya sarana pembelajaran yang memadai untuk digunakan oleh siswa.
	b. Tersedianya sarana komputer yang memadai untuk menggambar batik.	√		
	c. Tersedianya proyektor di setiap ruang kelas.	√		
	d. Tersedianya lab membatik bagi siswa.	√		
	e. Tersedianya media pembelajaran yang sesuai untuk mata pelajaran batik.		√	media pembelajaran yang tersedia berupa <i>jobsheet</i> dan <i>power point</i> , sehingga media pembelajaran tersebut dinilai kurang sesuai

HASIL WAWANCARA
Menggambar Menggambar Batik Menggunakan Adobe Photoshop
Di SMK Negeri 3 Magelang

Wawancara dilaksanakan pada:

Hari/Tanggal : 15 Desember 2014

Waktu : 12.00 – 16.00 WIB

Tempat : SMK N 3 Magelang

Alamat : Jl. Piere Tendean, no. 1 Kota Magelang

Hasil wawancara secara umum dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Apakah materi Menggambar Menggambar Batik Menggunakan Adobe Photoshop pernah diajarkan pada siswa di SMK N 3 Magelang?

Jawaban : Belum pernah diajarkan, karena teknik menggambar batik hanya diajarkan dengan teknik manual diatas kertas, serta belum adanya guru yang mengajarkan.

2. Apakah perlu diadakan pembelajaran pengayaan terkait materi tersebut?

Jawaban : Perlu sekali kalau menurut saya, karna itu dapat menambah wawasan dan pengetahuan siswa, sehingga apabila siswa diterjunkan langsung di dunia kerja mereka sudah siap dan mampu.

3. Jika pembelajaran Menggambar Menggambar Batik Menggunakan Adobe Photoshop diajarkan di sekolah, apakah siswa akan tertarik untuk mengikuti?

Jawaban : Pasti. apalagi pembelajaran ini menggunakan komputer dan memanfaatkan internet, apalagi siswa dibiarkan menggambar sesuai dengan kreatifitas mereka. Pasti siswa sangat berminat sekali untuk mengikutinya

4. Media seperti apa yang bapak harapkan untuk bisa menunjang keberhasilan proses pembelajaran pengayaan ini?

Jawaban : Media yang mampu meningkatkan pemahaman serta menambah minat belajar siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

LAMPIRAN 3

Silabus dan RPP



SILABUS

F / 751 / AMIKSIU/10		
6 Sept	Revisi :	1 / 1 hlm

NAMA SEKOLAH : SMK N 3 Magelang
 MATA PELAJARAN : Muatan lokal (Membatik)
 KELAS/SEMESTER : X/2
 STANDAR KOMPETENSI : Muatan Lokal (Membatik)
 ALOKASI WAKTU : 36 jam x @ 45 menit

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok/Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Nilai Karakter & Budaya	Penilaian	Tugas		KKM	Alokasi Waktu			Sumber Belajar
						TT	TMTT		TM	PS	PI	
1. Mengidentifikasi konsep dasar batik	<ul style="list-style-type: none"> Tempat, alat, bahan disiapkan dalam keadaan siap pakai dan sesuai dengan kebutuhan Menyebutkan peralatan yang dipakai membuat batik Membedakan berbagai macam batik Membedakan cara pewarnaan batik 	<ul style="list-style-type: none"> Pengertian /definisi batik Macam-macam motif batik khas Indonesia Penggolongan batik Proses pembuatan batik jumputan, batik tulis, batik cap, batik kombinasi 	<ul style="list-style-type: none"> Menjelaskan definisi batik Mengidentifikasi macam-macam motif batik khas Indonesia Menjelaskan penggolongan batik Mengklasifikasi alat dan bahan membatik melalui pengamatan sesuai penggolongan batik Menjelaskan cara pewarnaan dengan indigosol, naptol, dan rapid Mengklasifikasi bahan – bahan pewarnaan indigosol, naptol, rapid Melakukan pematikan pada kain dan benda lenan rumah tangga 	<ul style="list-style-type: none"> Berfikir logis Kritis Kreatif Inovatif Mandiri Bertanggung jawab Menghargai orang lain 	<ul style="list-style-type: none"> Tes tertulis Observasi Hasil praktik 	v		70	6	12		<ul style="list-style-type: none"> Diklat mata kuliah batik, pembauat an batik dan sablon, mengenal seni batik di Yogyakarta
2. Membuat batik	<ul style="list-style-type: none"> Menggambar desain dibuat sesuai dengan ukuran benda dengan menggunakan alat untuk membat desain sesuai standar yang berlaku di Desain dipindahkan dengan menggunakan 	<ul style="list-style-type: none"> Teknik membatik 	<ul style="list-style-type: none"> Menjelaskan macam-macam motif batik khas Indonesia Menjelaskan penggolongan batik Menjelaskan jenis-jenis alat dan bahan Menggambar desain motif sesuai ukuran 	<ul style="list-style-type: none"> Berfikir logis Kritis Kreatif Inovatif Mandiri Bertanggung jawab Menghargai orang lain 	<ul style="list-style-type: none"> Observasi Hasil praktik 	v		70	12	24		Katalog batik Indonesia, Kriya tekstil jilid 1,2,3

	alat Bantu sesuai dengan teknik memindahkan desain motif		benda <ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan perkembangan batik di Indonesia • Menjelaskan penggolongan batik • Menjelaskan cara-cara pewarnaan • Menjelaskan perbedaan cara pewarnaan indigosol, naptol, dan rapid • Melakukan pembatikan jumputan sesuai prosedur • Menjelaskan bagaimana cara supaya warna rata • Menjelaskan sebab – sebab terjadi warna yang tidak rata • Melakukan batik tulis • Menjelaskan cara membatik dengan canting • Menjelaskan cara mencolet warna pada motif • Menjelaskan cara mencelup • Menjelaskan cara mengeringkan setelah kain selesai dicelup 									
--	--	--	---	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Dunia Usaha/Dunia Industri

Saptosari,
Kaprod Tata Busana

Dra. Siti Fadilah, M. Pd. I
NIP. 19621206 198602 2 001

.....

Yetti Widyaningrum A., S. Pd. T.
NIP. 19831209 20093 2 001

SILABUS MATA PELAJARAN SIMULASI DIGITAL

Satuan Pendidikan : SMK / MAK

Kelas : X

Kompetensi Inti

KI-1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.

KI-2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerja sama, toleran, damai), santun, responsif, dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.

KI-3. Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.

KI-4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1.1 Memahami nilai-nilai keimanan dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya. 1.2 Mendeskripsikan kebesaran Tuhan					

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>yang menciptakan berbagai sumber energi di alam.</p> <p>1.3 Mengamalkan nilai-nilai keimanan sesuai dengan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari.</p>					
<p>2.1. Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; objektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; kritis; kreatif; inovatif dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan percobaan dan berdiskusi.</p> <p>2.2. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi melaksanakan percobaan dan melaporkan hasil percobaan.</p>					

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>3.1. Menerapkan pengetahuan pengelolaan informasi digital melalui pemanfaatan perangkat lunak pengolah informasi.</p> <p>4.1. Menyajikan hasil penerapan pengelolaan informasi digital melalui pemanfaatan perangkat lunak pengolah informasi.</p>	<p>Penerapan pengelolaan informasi digital</p> <p>Pemanfaatan perangkat lunak pengolah kata.</p> <p>Pemanfaatan perangkat lunak pengolah angka.</p> <p>Pemanfaatan perangkat lunak presentasi.</p> <p>Pengolahan informasi.</p> <p>Teknik presentasi.</p>	<p>Mengamati</p> <p>Mengamati beberapa contoh tata letak, format, dan fungsi dokumen pengolah kata, pengolah angka, dan presentasi.</p> <p>Mengamati penggunaan kata kunci pada mesin pelacak.</p> <p>Mengamati contoh tayangan presentasi.</p> <p>Menanya</p> <p>Mendiskusikan fitur perangkat lunak pengolah kata, pengolah angka, dan presentasi untuk penyusunan dokumen.</p> <p>Mendiskusikan pemilihan kata kunci pada mesin pelacak.</p> <p>Mendiskusikan hasil pengamatan dan penerokaan teknik presentasi.</p> <p>Meneroka</p> <p>Meneroka fitur perangkat lunak pengolah kata, pengolah angka, dan presentasi untuk penyusunan dokumen.</p> <p>Meneroka pemilihan kata kunci pada mesin pelacak.</p> <p>Mengasosiasi</p> <p>Membandingkan dokumen</p>	<p>Tugas</p> <p>Menyelesaikan masalah terkait dengan tata letak dan format dokumen menggunakan perangkat lunak pengolah kata, pengolah angka, dan presentasi.</p> <p>Menggunakan mesin pelacak untuk mencari informasi.</p> <p>Observasi</p> <p>Mengamati siswa melakukan presentasi hasil pengelolaan informasi.</p> <p>Portofolio</p> <p>Dokumen hasil pengolahan informasi.</p> <p>Bahan presentasi.</p> <p>Tes</p> <p><i>Essay</i>, pilihan ganda, dan tanya jawab, lisan.</p>	15 JP	Buku Siswa Simulasi Digital Jilid 1, Kemendikbud, 2013

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>hasil pengolahan informasi. Membandingkan teknik presentasi.</p> <p>Mengomunikasikan Memrepresentasikan hasil pengamatan, diskusi, dan penerokaan pengolahan informasi. Memrepresentasikan dokumen yang telah terformat menggunakan fitur perangkat lunak pengolah kata, pengolah angka, dan presentasi untuk penyusunan dokumen serta penerapan teknik presentasi.</p>			
<p>3.2. Menerapkan pengetahuan pengelolaan informasi digital melalui pemanfaatan komunikasi daring (<i>online</i>).</p> <p>4.2. Menyajikan hasil penerapan pengelolaan informasi digital melalui komunikasi daring (<i>online</i>).</p>	<p>Penerapan komunikasi daring (<i>online</i>) Pengertian komunikasi daring. Pelaksanaan komunikasi daring asinkron. Pelaksanaan komunikasi daring sinkron. Kewargaan digital.</p>	<p>Mengamati Mengamati pelbagai jenis komunikasi. Mengamati pelbagai jenis komunikasi dalam jaringan (<i>daring/online</i>). Mengamati pelaksanaan komunikasi daring (<i>online</i>) sinkron dan asinkron.</p> <p>Menanya Mendiskusikan fungsi dan jenis komunikasi dalam jaringan Mendiskusikan pelaksanaan komunikasi daring asinkron: surel (<i>e-mail</i>). Mendiskusikan pelaksanaan</p>	<p>Tugas Mengidentifikasi jenis komunikasi sinkron dan asinkron dalam jaringan (<i>daring/online</i>). Melaksanakan komunikasi daring (<i>online</i>) asinkron dan sinkron.</p> <p>Observasi Mengamati siswa dalam melakukan setiap jenis komunikasi</p>	12 JP	Buku Siswa Simulasi Digital Jilid 1, Kemendikbud, 2013

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>komunikasi daring sinkron: <i>video chat</i>. Mendiskusikan pelanggaran-pelanggaran sikap kewargaan digital pada <i>e-mail</i> dan <i>video chat</i>.</p> <p>Meneroka Meneroka sarana pendukung komunikasi daring. Meneroka berbagai layanan komunikasi daring, termasuk tata krama dan fungsinya.</p> <p>Mengasosiasi Membandingkan komunikasi sinkron dan asinkron. Memperbandingkan layanan komunikasi daring asinkron: surat (<i>e-mail</i>) dan forum. Memperbandingkan layanan komunikasi daring sinkron: <i>text chat</i> dan <i>video chat</i>.</p> <p>Mengomunikasikan Memrepresentasikan hasil pengamatan, diskusi, dan penerokaan proses pelaksanaan komunikasi daring (<i>online</i>). Memrepresentasikan hasil diskusi, penerokaan, dan perbandingan komunikasi sinkron dan asinkron. Memrepresentasikan hasil</p>	<p>sinkron/ langsung dengan memperhatikan etiket berkomunikasi. Mengamati kegiatan siswa melaksanakan etiket sebagai warga digital pada saat berkomunikasi daring.</p> <p>Portofolio Bahan presentasi hasil diskusi, penerokaan, dan perbandingan komunikasi sinkron dan asinkron. Unggah dan bagi bahan presentasi hasil pengamatan, diskusi, dan penerokaan proses pelaksanaan komunikasi daring (<i>online</i>).</p> <p>Tes <i>Essay</i>, pilihan ganda, dan tanya jawab, lisan.</p>		

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		komunikasi daring			
<p>3.3. Menerapkan pengetahuan tentang keikutsertaan dalam pembelajaran kelas maya.</p> <p>4.3. Menyajikan hasil penerapan keikutsertaan dalam pembelajaran kelas maya.</p>	<p>Penerapan Pembelajaran melalui kelas maya</p> <p>Pemanfaatan kelas maya. <i>Social Learning Network</i> sebagai platform kelas maya.</p> <p>Pembuatan dan pengelolaan akun dan profil.</p> <p>Pemanfaatan Catatan (<i>Note</i>).</p> <p>Pemanfaatan Perpustakaan maya (<i>Backpack</i>).</p> <p>Pengerjaan tugas melalui <i>Assignment</i>.</p> <p>Pengerjaan latihan/ujian daring melalui <i>Quiz</i>.</p> <p>Melihat nilai yang diperoleh.</p> <p>Berperan serta dalam pemungutan suara (<i>Poll</i>).</p> <p>Berbagi <i>Parent Code</i>.</p> <p>Pemanfaatan <i>Planner</i>.</p> <p>Pemanfaatan</p>	<p>Mengamati</p> <p>Mengamati pelbagai perangkat lunak kelas maya.</p> <p>Mengamati proses pembelajaran melalui kelas maya.</p> <p>Menanya</p> <p>Mendiskusikan jenis- jenis perangkat lunak pendukung kelas maya.</p> <p>Mendiskusikan fitur-fitur yang digunakan dalam kelas maya.</p> <p>Mendiskusikan implementasi konsep <i>digital citizenship</i> dalam kelas maya.</p> <p>Mendiskusikan kendala-kendala implementasi kelas maya terkait dengan infrastruktur dan perangkat yang digunakan.</p> <p>Meneroka</p> <p>Meneroka berbagai layanan kelas maya.</p> <p>Meneroka fitur kelas maya.</p> <p>Meneroka materi belajar digital dalam perpustakaan maya (<i>backpack</i>) dan melalui <i>note</i>.</p> <p>Meneroka materi belajar menggunakan <i>search</i> dan</p>	<p>Tugas</p> <p>Meneroka manfaat kelas maya</p> <p>Meneroka pelbagai perangkat lunak kelas maya</p> <p>Ikut serta dalam seluruh kegiatan kelas maya sekaligus menerapkan <i>digital citizenship</i>.</p> <p>Mempresentasikan keikutsertaan dalam seluruh kegiatan kelas maya dan hasil eksplorasi materi belajar yang diperoleh.</p> <p>Observasi</p> <p>Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan kelompok saat mengomunikasikan pemanfaatan kelas maya dan perangkat lunak pendukung kelas maya.</p> <p>Mengamati</p>	21 JP	<p>Buku siswa Simulasi Digital, Kemdikbud, 2013</p> <p>https://support.edmodo.com/home#student</p>

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	<p><i>Notifications.</i> Pemanfaatan fitur pencarian (<i>Search</i> dan <i>Filter</i>).</p> <p>Melihat lencana (<i>Badge</i>).</p> <p>Pemanfaatan <i>Apps Launcher</i>.</p> <p>Penulisan rumus, simbol, dan persamaan matematika.</p>	<p><i>filter.</i> Meneroka materi belajar dalam <i>Apps Launcher</i>.</p> <p>Mengasosiasi</p> <p>Membandingkan keikutsertaan dalam kelas konvensional dan kelas maya.</p> <p>Membandingkan LMS dan SLN.</p> <p>Membandingkan SN dengan SLN.</p> <p>Membandingkan fitur pelbagai SLN.</p> <p>Mengasosiasi implementasi <i>Planner</i> terhadap kegiatan penyampaian dan distribusi materi belajar, diskusi, dan evaluasi dalam kelas maya.</p> <p>Mengomunikasikan</p> <p>Menyampaikan hasil pengamatan dan diskusi tentang:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. pemanfaatan kelas maya, 2. penggunaan pelbagai perangkat lunak pendukung kelas maya <p>Memrepresentasikan hasil teroka materi belajar dan mengaitkannya dengan tugas yang diberikan guru.</p> <p>Memrepresentasikan hasil teroka terhadap solusi-solusi untuk mengatasi kendala-kendala</p>	<p>kegiatan/ aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi, dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain, sekaligus membandingkannya dengan pembelajaran tatap muka.</p> <p>Portofolio</p> <p>Hasil kerja mandiri/kelompok.</p> <p>Bahan Presentasi.</p> <p>Hasil presentasi keikutsertaan dalam seluruh kegiatan kelas maya dan hasil eksplorasi materi belajar yang diperoleh.</p> <p>Tes</p> <p>Tes tertulis tentang penguasaan definisi, fungsi dan tujuan, dan <i>tools</i> kelas maya.</p> <p>Tes keterampilan diukur dengan keaktifan mengikuti kelas maya.</p>		

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>dalam kelas maya.</p> <p>Memrepresentasikan hasil asosiasi implementasi <i>Planner</i> terhadap kegiatan penyampaian dan distribusi materi belajar, diskusi, dan evaluasi dalam kelas maya.</p> <p>Memrepresentasikan hasil keikutsertaan dalam kelas maya.</p>	<p>Tes</p> <p><i>Essay</i>, pilihan ganda, dan tanya jawab, lisan.</p>		
<p>3.4 Menerapkan pengetahuan Perancangan Visualisasi Konsep.</p> <p>4.4 Menyajikan hasil penerapan Perancangan Visualisasi Konsep.</p>	<p>Perancangan Visualisasi Konsep</p> <p>Identifikasi dan perumuskan masalah untuk mendapatkan ide sebagai solusi.</p> <p>Pemilihan solusi dan penalaran ide menjadi gagasan.</p> <p>Pengembangan gagasan menjadi konsep produk/konsep layanan.</p> <p>Perencanaan visualisasi konsep.</p> <p>Penyusunan sinopsis, naskah, dan <i>storyboard</i>.</p>	<p>Mengamati</p> <p>Mengamati masalah-masalah dalam keseharian sebagai rangsangan menemukan ide.</p> <p>Mengamati contoh naskah dan <i>storyboard</i>.</p> <p>Menanya</p> <p>Mempertanyakan pengembangan ide menjadi gagasan.</p> <p>Mendiskusikan konsep produk/ konsep layanan.</p> <p>Mendiskusikan naskah sesuai kebutuhan.</p> <p>Mendiskusikan <i>storyboard</i> sesuai naskah.</p> <p>Meneroka</p> <p>Meneroka alternatif bentuk visualisasi konsep.</p> <p>Mengasosiasi</p>	<p>Tugas</p> <p>Menuliskan konsep produk/konsep layanan.</p> <p>Menyusun sinopsis dan naskah.</p> <p>Membuat <i>storyboard</i>.</p> <p>Mengunggah rangkaian proses perencanaan visualisasi konsep pada kelas maya.</p> <p>Portofolio</p> <p>Konsep produk/konsep layanan, sinopsis, naskah, dan <i>storyboard</i>.</p> <p>Tes</p> <p><i>Essay</i>, pilihan ganda, dan tanya</p>	12 JP	Buku Siswa Simulasi Digital Jilid 1, Kemendikbud, Jakarta, 2013

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>Membandingkan ide dan konsep produk. Membandingkan sinopsis dan naskah.</p> <p>Mengomunikasikan Memrepresentasikan konsep produk/konsep layanan dan hasil rancangan visualisasi konsep.</p>	jawab, lisan.		
<p>3.5 Menerapkan pengetahuan tentang visualisasi konsep dalam bentuk presentasi video.</p> <p>4.5 Menyajikan hasil penerapan visualisasi konsep dalam bentuk presentasi video.</p>	<p>Presentasi Video</p> <p>Jenis-jenis video. Ciri dan fungsi presentasi video. Tahapan produksi video. Produksi video menggunakan kamera. Produksi video menggunakan aplikasi <i>screen recording</i>. <i>Editing</i> dan finalisasi video.</p>	<p>Mengamati</p> <p>Mengamati pelbagai jenis video. Mengamati pelbagai jenis presentasi video berdasarkan tujuan pembuatannya. Mengamati pelbagai ciri presentasi video.</p> <p>Menanya</p> <p>Mendiskusikan efektivitas bahasa gambar.</p> <p>Meneroka</p> <p>Meneroka jenis presentasi video. Meneroka presentasi video yang efektif. Meneroka <i>tips and tricks</i> membuat video.</p> <p>Mengasosiasi</p> <p>Membandingkan presentasi</p>	<p>Tugas</p> <p>Menuliskan hasil diskusi efektivitas bahasa gambar. Menghimpun berbagai jenis presentasi video yang efektif. Mengunggah presentasi video terpilih pada kelas maya. Menggugah rangkaian proses pembuatan video presentasi pada tahap produksi dan pascaproduksi beserta hasilnya pada kelas maya.</p> <p>Observasi</p> <p>Mengamati kegiatan/aktivitas</p>	18 JP	Buku Siswa Simulasi Digital Jilid 2, Kemendikbud, Jakarta, 2013

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>video dengan video documenter. Membandingkan presentasi video dengan video pembelajaran.</p> <p>Mengomunikasikan Memrepresentasikan hasil presentasi video sesuai dengan Perancangan Visualisasi Konsep.</p>	<p>siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain.</p> <p>Portofolio Presentasi video</p> <p>Tes <i>Essay</i>, pilihan ganda, dan tanya jawab, lisan.</p>		
<p>3.6. Menerapkan pengetahuan tentang visualisasi konsep dalam bentuk simulasi visual.</p> <p>4.6. Menyajikan hasil penerapan visualisasi konsep dalam bentuk simulasi visual.</p>	<p>Simulasi Visual</p> <p>Fungsi simulasi visual. Pemanfaatan fitur perangkat lunak pengolah 3D. Pemodelan. Pewarnaan (<i>Material</i>). Penulangan (<i>Rigging</i>). Kamera <i>setting</i>. Menganimasikan objek. Animasi kamera. <i>Rendering</i>.</p>	<p>Mengamati Mengamati pelbagai visualisasi animasi 2D dan 3D. Mengamati pelbagai hasil <i>modelling</i>.</p> <p>Menanya Mendiskusikan gerakan animasi objek berdasarkan <i>storyboard</i>. Mendiskusikan penulangan yang tepat, sesuai dengan gerakan.</p> <p>Meneroka Meneroka pelbagai cara membuat animasi.</p> <p>Mengasosiasi</p>	<p>Tugas Melakukan pemodelan objek sesuai dengan naskah Melakukan pemodelan objek menggunakan bevel dan <i>subdivision surface</i> Menganimasikan objek</p> <p>Portofolio Hasil pemodelan objek. Hasil karya animasi.</p> <p>Tes <i>Essay</i>, pilihan</p>	27 JP	Buku Siswa Simulasi Digital Jilid 2, Kemendikbud, Jakarta, 2014

Kompetensi Dasar		Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
			<p>Membandingkan <i>modelling low poly</i> dengan <i>modelling</i> yang diberikan efek <i>subdivision surface</i>. Membandingkan warna material dengan material <i>texture</i>.</p> <p>Mengomunikasikan Memrepresentasikan hasil karya animasi.</p>	ganda, dan tanya jawab, lisan.		
3.7	Menerapkan pengetahuan pemformatan dokumen/buku digital.	Dokumen/Buku Digital Jenis buku digital. Fungsi dan tujuan buku digital.	Mengamati Mengamati pelbagai jenis dan bentuk buku digital. Mengamati pelbagai format buku digital.	Tugas Menyiapkan file pendukung buku digital.	9 JP	Buku Siswa Simulasi Digital Jilid 2, Kemendikbud, Jakarta, 2013
4.7	Menyajikan hasil penerapan pemformatan dokumen/buku digital.	Format dokumen/buku digital Pengubahan format file. Penambahan sampul (<i>cover</i>) buku digital. Pemformatan Daftar Isi. Penyisipan gambar, suara, dan video. Pengubahan format dan penyisipan gambar, suara, dan video.	<p>Menanya Mendiskusikan konversi format file. Mendiskusikan pelbagai alat dan perangkat lunak pembaca buku digital.</p> <p>Meneroka Meneroka gambar, suara, dan video. Meneroka pelbagai layanan penerbitan buku digital.</p> <p>Mengasosiasi Membandingkan perangkat lunak pengubah format file. Membandingkan perangkat</p>	<p>Observasi Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain.</p> <p>Portofolio Dokumen/buku digital.</p> <p>Tes <i>Essay</i>, pilihan ganda, dan tanya jawab, lisan.</p>		

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	Publikasi Buku Digital Jenis publikasi buku digital. Proses publikasi buku digital.	lunak pembaca buku digital. Mengomunikasikan Memresentasikan dokumen/buku digital.			



PEMERINTAH DAERAH KOTA MAGELANG
DINAS PENDIDIKAN MENENGAH DAN NON-FORMAL
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK) NEGERI 3 MAGELANG
Jl. Kapten Piere Tendean No. 1, RT. 01/03, Jawa Tengah
Tel: (0293)362210, Fax: (0293)367231



Website: <http://www.smkn3-magelang.com>, email: smkn3_kota_magelang.com

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN **(RPP)**

Satuan Pendidikan	: SMK Negeri 3 Magelang
Kelas / Semester	: X / II
Mata Pelajaran	: Pengayaan (Batik)
Materi Pokok	: Menggambar Batik Menggunakan <i>Adobe Photoshop</i>
Pertemuan Ke	: I
Alokasi Waktu	: 360 menit

A. Kompetensi Inti

- K1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
- K2 : Mengembangkan perilaku (jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsive dan pro-aktif), menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa, serta memosisikan diri sebagai agen transformasi masyarakat dalam membangun peradaban bangsa dan dunia.
- K3 : Memahami, menerapkan dan menjelaskan pengetahuan faktual, konseptual, procedural dan metakognitif dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.
- K4 : Mengolah, menyaji, menalar dan mencipta dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung

B. Kompetensi dasar

- 1.1 Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, melalui menjaga keseimbangan bentuk tubuh dan melestarikan keutuhan jiwa, raga manusia serta lingkungan kerja sebagai tindakan pengamalan menurut agama yang dianutnya dalam mata pelajaran tekstil
- 2.1 Menunjukkan perilaku amaliah (jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong) dalam aktifitas sehari – hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan pekerjaan dan berdiskusi dalam mengerjakan tugas pada mata pelajaran tekstil

- 2.2 Menghargai kerja individu dan kelompok dalam pembelajaran sehari – hari sebagai wujud implementasi melaksanakan pembelajaran, berdiskusi dan melaporkan hasil pekerjaan
- 3.1 Menjelaskan macam-macam *Tool*
- 3.2 Menjelaskan fungsi *Tool*
- 3.3 Mempraktekan teknik menggambar batik menggunakan *adobe photoshop*

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

- 1. Sikap KI 2
 - 1.1 Menunjukkan sikap responsif dan tanggung jawab
 - a. Terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran baik teori maupun praktik
 - b. Dapat bekerjasama dalam kegiatan pembelajaran baik teori maupun praktik
- 2. Pengetahuan KI 3
 - 2.1. Menjelaskan sekilas mengenai batik dan desain
 - 2.2. Menjelaskan macam-macam *Tool*
 - 2.3. Menjelaskan fungsi *Tool*
 - 2.4. Mempraktekan teknik menggambar batik menggunakan *adobe photoshop*
- 3. Keterampilan KI4
 - 3.1. Siswa dapat menggunakan program *adobe photoshop* dalam menggambar desain batik.

D. Tujuan Pembelajaran

Setelah peserta didik mengikuti pembelajaran diharapkan memiliki kompetensi :

- 1. Sikap KI 2
 - 1.1 Memiliki sikap responsif dan tanggung jawab dalam pembelajaran pengayaan
- 2. Pengetahuan KI 3
 - 2.1. Mampu menjelaskan sekilas mengenai batik dan desain
 - 2.2. Mampu menjelaskan macam-macam *Tool*
 - 2.3. Mampu menjelaskan fungsi *Tool*
 - 2.4. Mampu mempraktekan teknik menggambar batik menggunakan *adobe photoshop*
- 3. Keterampilan KI 4
 - 3.1. Siswa dapat menggunakan program *adobe photoshop* dalam menggambar desain batik.

E. Materi Ajar

1. BATIK

Kata **batik** berasal dari gabungan dua kata bahasa jawa; “amba” yang bermakna menulis dan “tik” yang berarti titik. **Batik** merupakan kain bergambar atau bermotif, yang pada setiap motifnya memiliki arti dan filosofi yang berbeda.

Batik dalam proses pembuatannya dengan cara menorehkan malam pada kain yang kemudian diberikan warna dengan cara dicolet ataupun dicelup.

2. DESAIN

Desain artinya membuat pola-pola proses merencana suatu karya seni yang terpakai dengan mengindahkan fungsi komposisi warna, tata letak, bentuk, harga memenuhi keinginan pasar dan bisa dijual.

3. DESAIN BATIK

Desain batik adalah rancangan motif dan corak batik dengan teknik titik, garis, dan bidang warna.

4. ADOBE PHOTOSHOP

Adobe Photoshop atau biasa disebut Photoshop adalah software (perangkat lunak) buatan Adobe Systems. *Adobe Photoshop* merupakan program pengeditan gambar yang sangat diminati oleh kalangan fotografer dan desainer (Oktaviani HS, 2008. *Panduan Lengkap Adobe Photoshop CS3*)

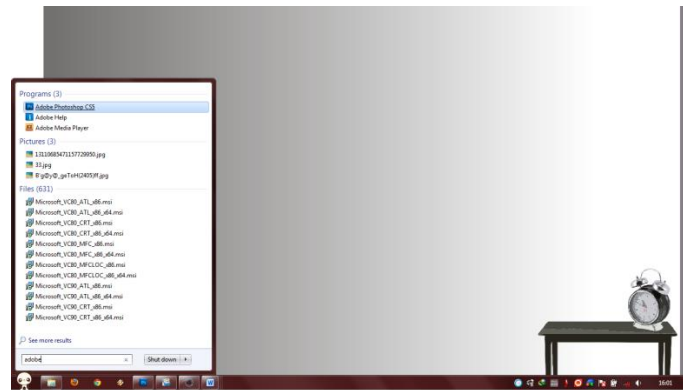
5. PENGENALAN TOOL

Mengaktifkan Program Adobe Photoshop

Adobe Photoshop atau biasa disebut *Photoshop* adalah *software* (perangkat lunak) buatan Adobe Systems. Adobe Photoshop merupakan program pengeditan gambar yang sangat diminati oleh kalangan fotografer dan desainer. Menurut Wikipedia (2012) “Adobe Photoshop adalah software yang berfungsi untuk mengolah gambar dalam bentuk proses pengeditan”. Adobe Photoshop juga dapat dimanfaatkan sebagai program yang dapat mengilustrasikan sebuah desain tekstil karena memiliki tool yang dapat membantu dalam hal pewarnaan desain dan pemberian efek gradasi.

Berikut proses awal dalam menjalankan program ini;

1. Anda dapat memulai untuk menjalankan photoshop dengan memilih tombol **Start** yang terdapat pada **Taskbar**.
2. Kemudian anda ketik pada kolom **Search** dengan tulisan **Adobe** | kemudian pilih **Adobe Photoshop CS5** (*atau versi yang lainnya).

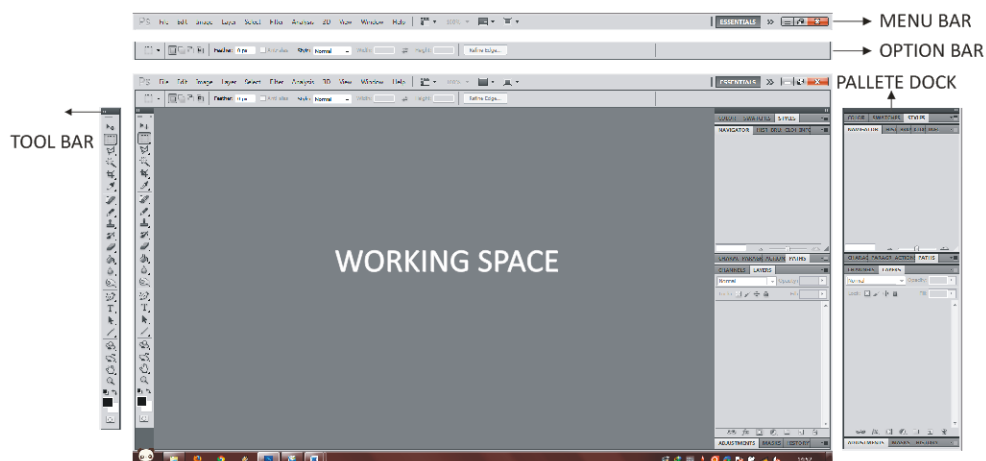


3. Kemudian tunggu beberapa saat hingga program aktif seperti gambar di bawah ini.



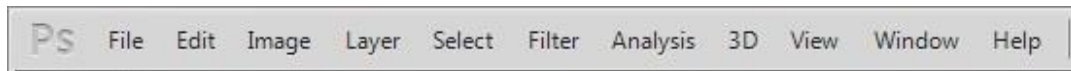
Pengenalan Tool Dalam Photoshop

Tentunya dalam menggambar sebuah desain menggunakan **Photoshop** tentu kita memanfaatkan *tool-tool* yang terdapat pada **Toolbox**. Ada bermacam-macam pilihan *tool* pada **Toolbox** yang telah rapi, setiap *tool* juga terdiri dari beberapa bagian *subtool*, berikut adalah penjelasan dari berbagai *tool* pada **Photoshop**.



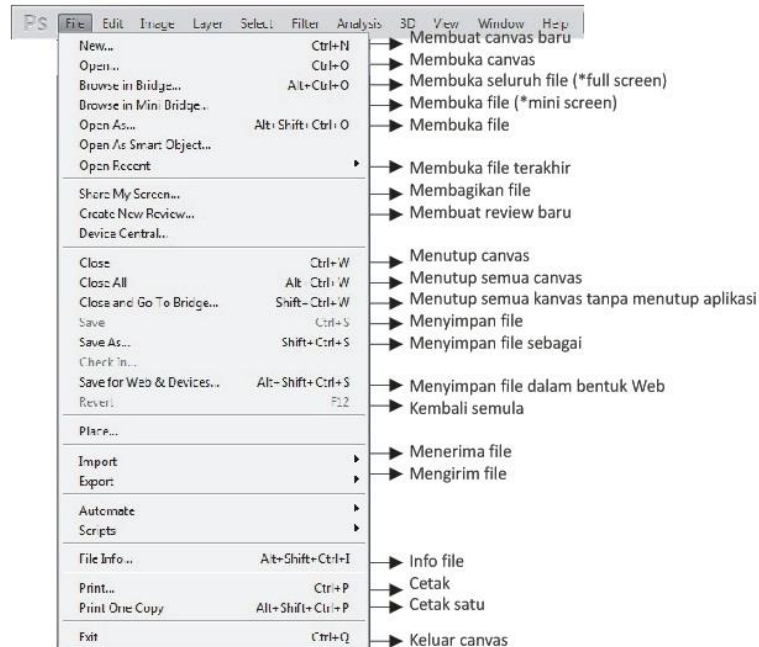
A. Menu Bar

Menu Bar merupakan baris yang berisi perintah-perintah yang dikelompokkan berdasarkan kategorinya. Sebagai contoh, menu Layer berisi perintah-perintah yang berkaitan dengan pengeditan layer.



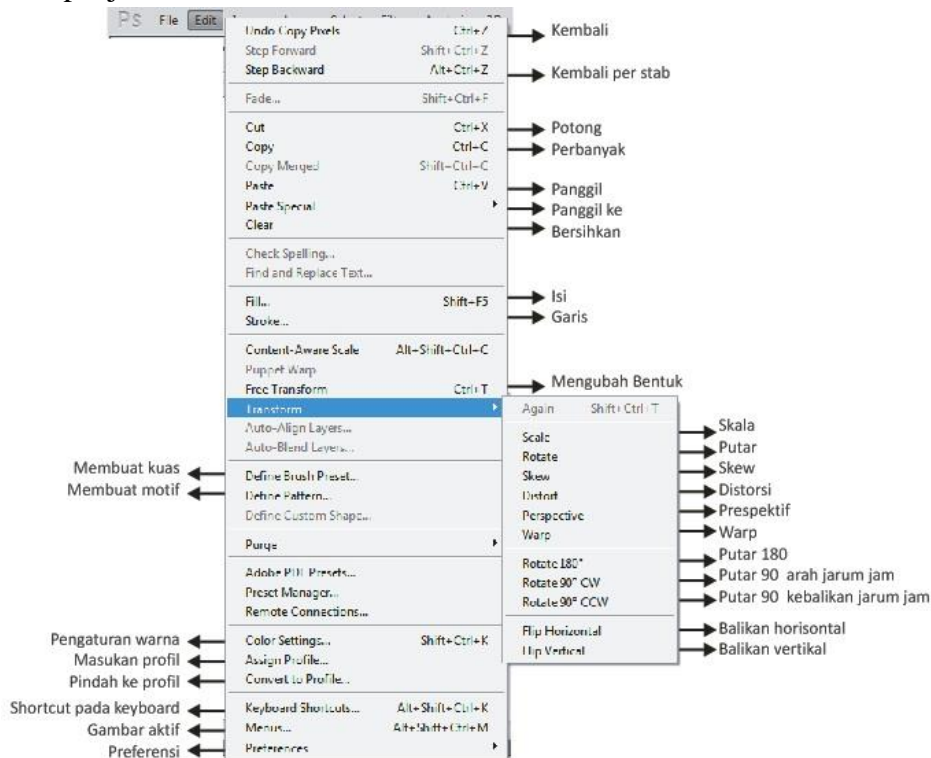
1. File

Semua perintah pada menu *File* ini berhubungan dengan semua *file* yang akan dibuat dan yang sudah dibuat.



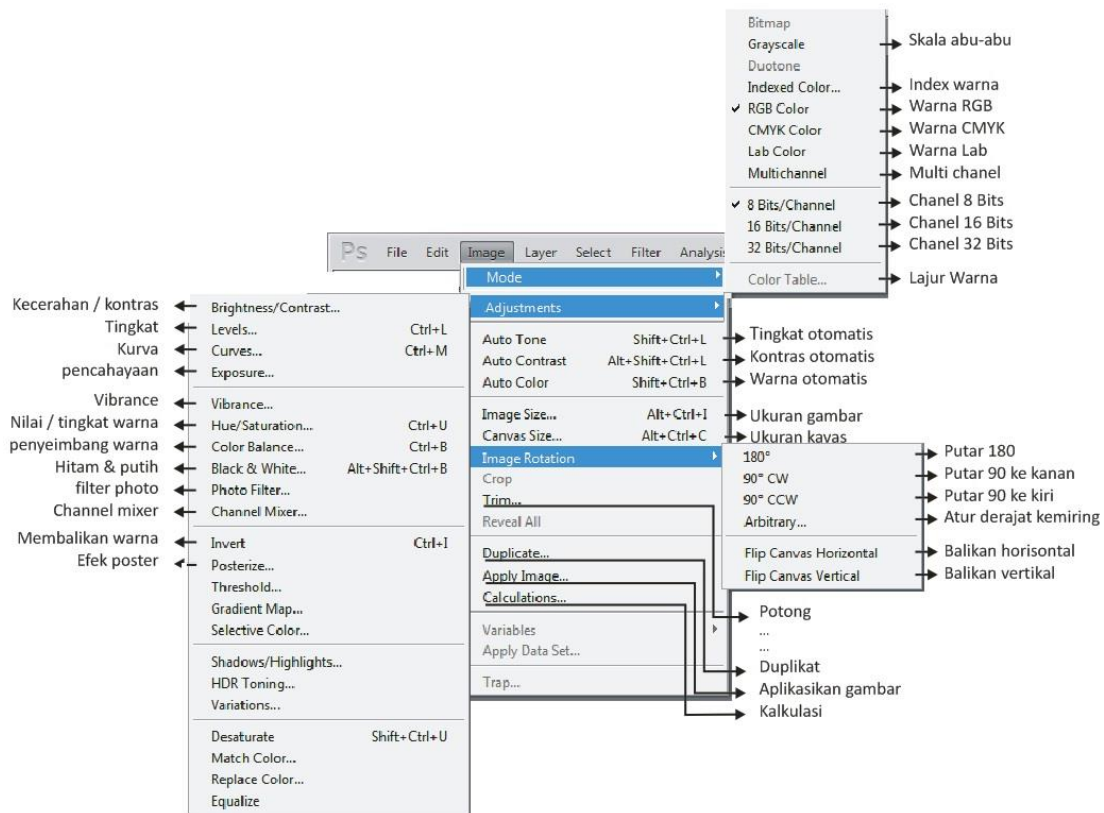
2. Edit

Menu edit ini menjelaskan semua bantuan untuk mengedit image secara maksimal, berikut penjelasan.



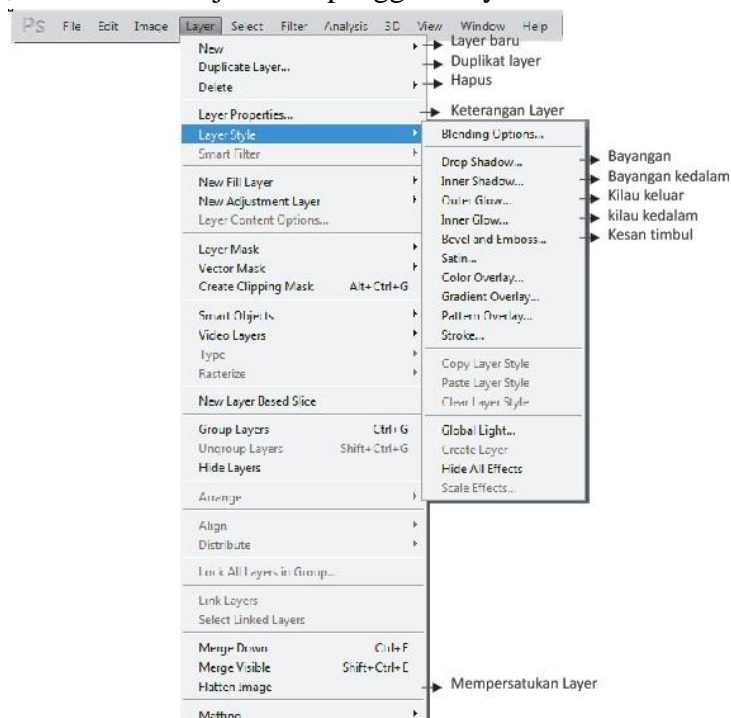
3. Image

Menu *image* ini menjelaskan semua perintah bantuan untuk menambah manfaat *image* secara maksimal, berikut penjelasannya.



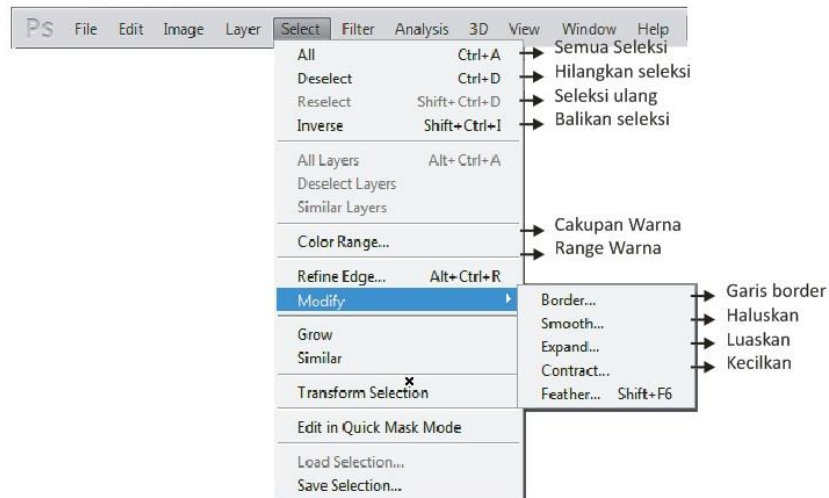
4. Layer

Menu *layer* ini menjelaskan semua bantuan untuk memanfaatkan *layer* secara maksimal, berikut akan dijelaskan penggunaannya.



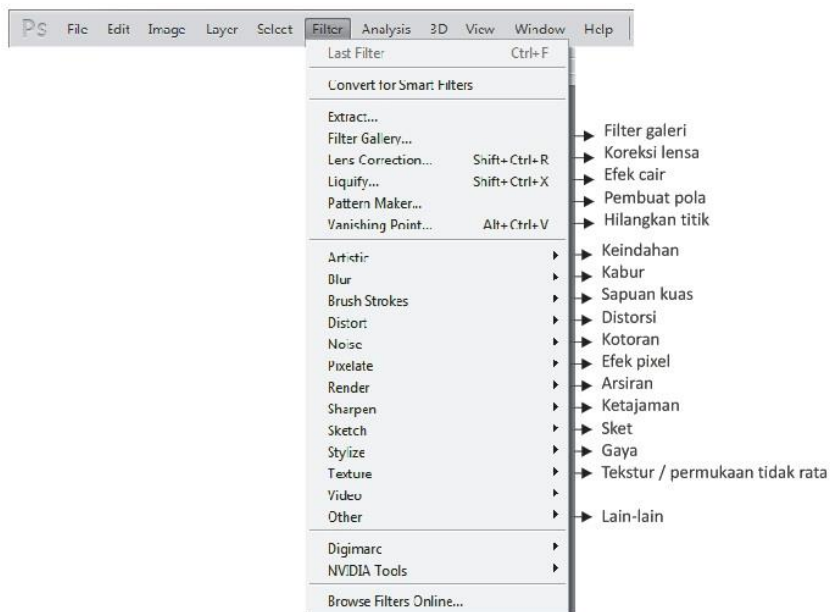
5. *Select*

Pada menu ini memperlihatkan semua bantuan yang berkaitan dengan seleksi motif, dan berikut adalah penjelasannya



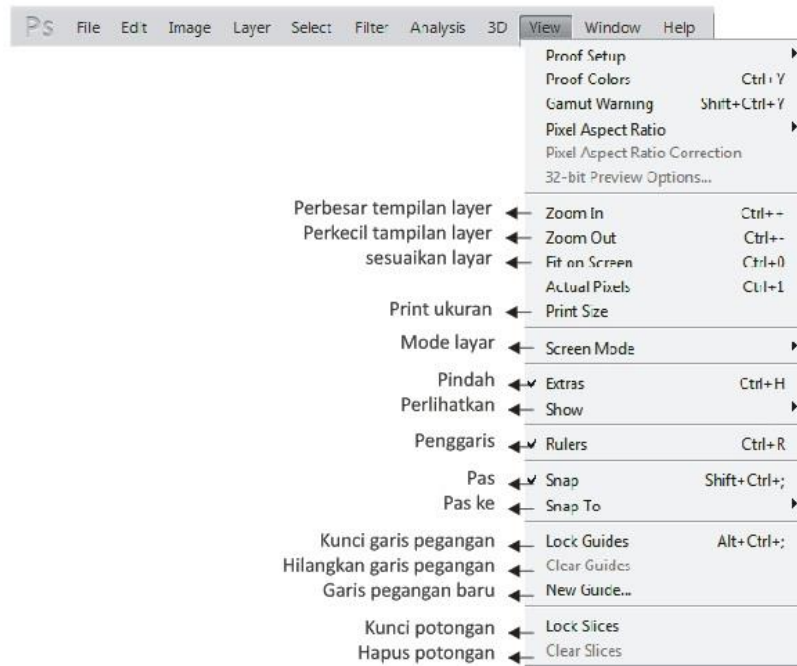
6. *Filter*

Pada menu ini diperlihatkan berbagai macam jenis efek yang dapat dipakai memberikan efek dalam pembuatan motif.



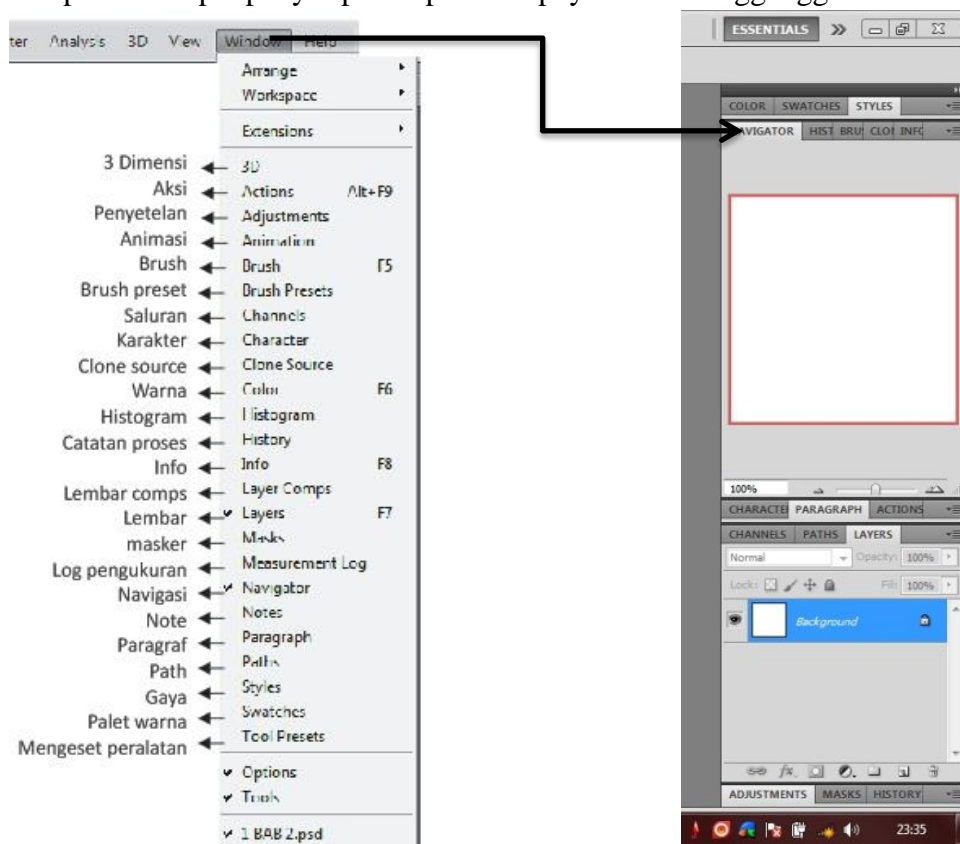
7. *View*

Pada menu ini diperlihatkan perintah bantuan yang diperlukan, namun tidak semuanya dipakai.



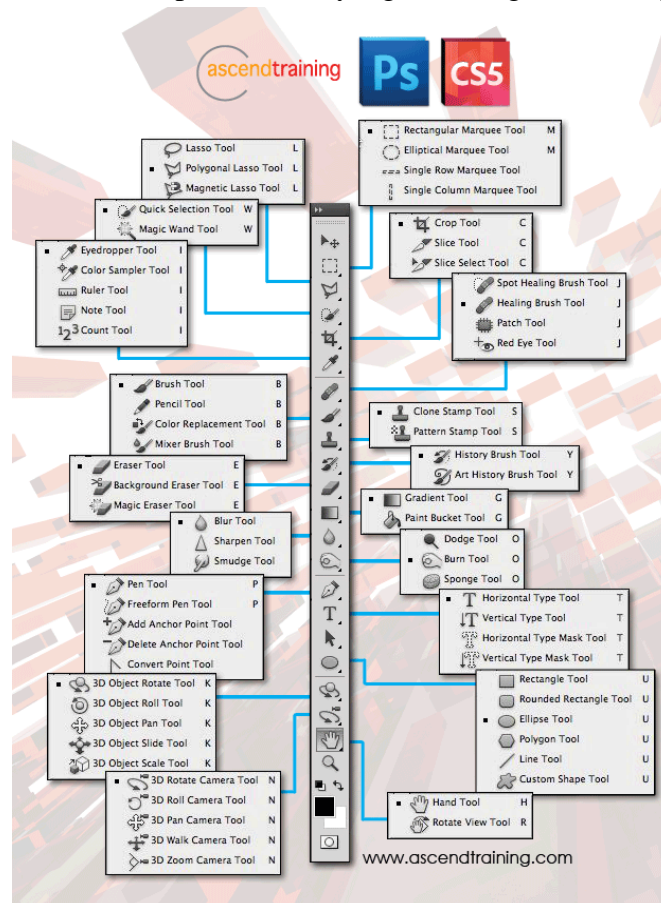
8. Window

Pada window diletakan semua perintah tambahan yang berupa palet dan kotak dialog yang banyak dipakai waktu membuat desain dan bisa ditampilkan di ruang kerja atau disimpan di tempat penyimpanan palette supaya tidak mengganggu waktu kerja.



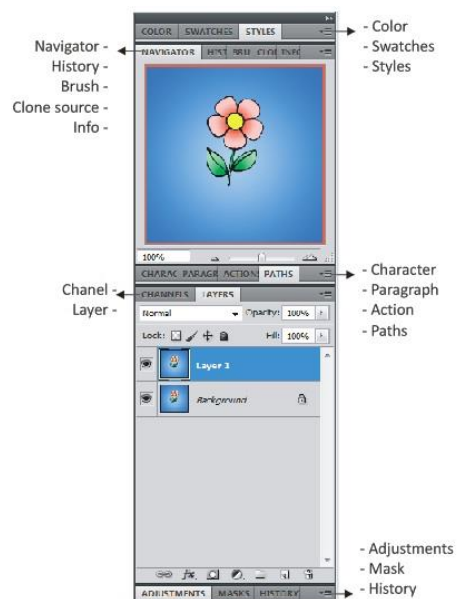
B. Option Bar dan Toolbox

Option Bar berisi opsi pengaturan tool yang sedang digunakan. Sebagai contoh, apabila menggunakan tool Brush, maka Option Bar akan menampilkan opsi pengaturan tool Brush. **Toolbox** berisi tool-tool untuk membuat dan mengedit image di dalam toolbox, tombol tool yang disampingnya terdapat simbol segitiga mengindikasikan bahwa tombol tersebut terdiri dari beberapa tool (tool tersarang). Apabila ingin memilih tombol yang lain maka klik tombol segitiga maka akan tampil tool-tool yang tersarang di dalamnya.



C. *Pallette Dock*

Pallete Dock merupakan tempat penyimpanan palet dan kotak dialog yang ada di menu bar – window mulai dari *file browser* sampai *paragraph*.



6. MENGGAMBAR BATIK MENGGUNAKAN *ADOBE PHOTOSHOP*

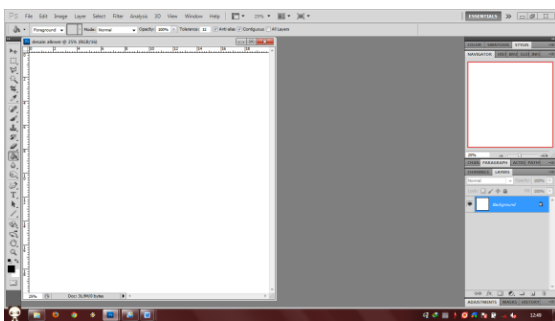
Deskripsi

Motif Kawung berpola bulatan mirip buah Kawung (sejenis kelapa atau kadang juga dianggap sebagai buah kolang-kaling) yang ditata rapi secara geometris. Kadang, motif ini juga diinterpretasikan sebagai gambar bunga lotus (teratai) dengan empat lembar daun bunga yang merekah. Lotus adalah bunga yang melambangkan umur panjang dan kesucian.

Pada pembelajaran ini akan dijelaskan menggambar batik dengan menggunakan **Teknik Outline dan Blok**. Diajarkan pula teknik menggambar mulai dari menggambar motif hingga teknik penyajian gambar.

Membuat Motif Desain Batik

1. Buka ruang kerja atau kanvas baru **File | New |** isi ukuran



Width = 20 cm

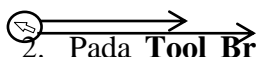
Height = 20 cm

Resolusi = 300 pixel/inc

Mode = RGB color

Content – White, lalu klik **OK** maka akan muncul seperti ini.

1. Untuk mempermudah dalam menggambar lebih baik diberi garis terlebih dahulu, dengan cara menarik kursor ke arah atas dan kiri, maka akan terbentuk garis bantu seperti gambar dibawah ini.




2. Pada **Tool Brush**, klik sudut segitiga kecil untuk menampilkan **Pencil Tools** (atau tekan huruf **B** di keyboard).

Pada **Master Diameter**, beri ketebalan kuas (**Brush**) **5 px**.



3. Mulailah menggambar motif kawung dengan **tool Pencil**, pertama-tama gambarlah motif-motif lingkaran terlebih dahulu seperti gambar berikut. Lalu lanjutkan hingga terbentuk pola seperti gambar dibawah ini.
4. Tahap selanjutnya yaitu menggambar kelopaknya menggunakan **Pencil Tool**.
5. Selanjutnya berikan isen-isen pada gambar motif batik sebagaimana menggambar batik diatas kain.

Mewarnai Motif

1. Klik set **Foreground Color** pada **Toolbox**, nantinya akan muncul **pallette** yang berisi warna.
 2. Pilih dengan cara klik warna sesuai dengan keinginan.
 3. Klik tombol **OK** apabila warna sudah sesuai.
 4. Klik **Paint Bucket Tools** untuk mengaktifkan tool pengisi warna.
 5. Pertama warnai dulu bagian kelopaknya. Klik area **Paint Bucket Tools** yang akan diberi warna seperti ini, Lakukan seterusnya hingga semua kelopak terisi dengan warna coklat muda.
 6. Dengan teknik yang sama ulangi pewarnaan pada lingkaran kecil yang ada diantara kelopak dengan warna maroon.
 7. Selanjutnya berilah warna lainnya untuk background misalkan coklat. Dan berikut adalah hasil akhir pelajaran *Outline dan Block*.
 8. Apabila sudah hilangkan garis batuan dengan cara menggeser garis ke arah rulers.
 9. Kalau sudah penuh dengan motif *outline* mari betulkan motif yang terpotong dengan klik **Filter | Other | Offset** muncullah tampilan *offset* yang harus diisi, isi ukuran untuk horisontal 400 – 800 pixel, juga vertikal isi 400 – 800 pixel, klik juga **Wrap Around**-nya lalu **OK**.
 10. Maka akan keluar motif yang tergeser posisinya, tampak ada motif yang terpotong atau bertumpuk, betulkan motif dengan menggunakan **Tool Pencil**.
- Motif terpotong



Perbaiki


11. Untuk memeriksa apakah desain yang dibuat sudah benar dapat dilakukan hal berikut. Pertama kecilkan ukuran menjadi 10 x 10 cm dengan jalan: **Image | Image size** | ganti ukuran ke 10 cm lalu klik **OK**.
 12. Otomatis ukuran mengecil menjadi 10 x 10 cm, lalu batasi bidang desain dengan **Tool Marquee** atau **Ctrl + A**.
- 

13. Desain yang sudah dibatasi kemudian di-copy menggunakan **Edit | Define Patern**, desain sudah di-copy pada *clipboard pattern*.
14. Buka ruang kerja baru **File | New**, *Preset size pakai "A4", mode RGB color, Content white*. Maka akan terbuka gambar seperti dibawah ini.
15. Lalu kita pilih file desain yang disimpan di clipboard dengan: **Edit | Fill**, pilih **Patern Custom** dan klik pada motif yang diinginkan.
16. Maka pada ruang baru akan muncul desain yang sudah diulang, coba periksa apakah masih ada sambungan yang masih ada yang tidak baik atau renggang, ini desain dengan ukuran baru juga berguna untuk mengisi baju model nanti, jangan lupa untuk menyimpan file.

|

F. Metode

1. Cooperative learning

G. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan I

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi Waktu
	Kegiatan Guru	Kegiatan Peserta Didik	
Pendahuluan	• Memberi salam	• Menjawab salam	10 menit
	• Berdoa	• Berdoa	
	• Presensi	• Menjawab	
	• Menyampaikan Indikator pencapaian kompetensi	• Menyimak dan mencermati penjelasan guru	
	• Memberikan pertanyaan apersepsi	• Menyimak dan menjawab pertanyaan apersepsi guru	
	• Menyampaikan tujuan pembelajaran	• Menyimak dan mencermati penjelasan guru	
Inti	Mengamati <ul style="list-style-type: none">• Membagikan modul	• Mencermati modul yang telah dibagi oleh guru	340 menit
	• Menjelaskan materi ajar pengertian desain dan batik	• Menyimak dan mencermati penjelasan guru	
	Menanya <ul style="list-style-type: none">• Bertanya pada siswa apakah apakah ada yang pernah menggunakan program photoshop sebelumnya	• Menyimak dan menjawab pertanyaan guru	
	Eksperimen <ul style="list-style-type: none">• Guru mendemonstrasikan teknik menggambar batik menggunakan adobe photoshop	• Siswa mengikuti setiap tahapan menggambar batik menggunakan photoshop yang diajarkan oleh guru	
	Asosiasi <ul style="list-style-type: none">• Mengevaluasi hasil praktik dari peserta didik	• Peserta didik menunjukan tugas yang telah dikerjakan	

	Komunikasi <ul style="list-style-type: none"> Meminta siswa untuk menjelaskan kembali materi kaitan yang telah dipelajari 	<ul style="list-style-type: none"> Menjelaskan materi tentang menggambar batik menggunakan adobe photoshop 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> Mengulang kembali materi ajar yang telah diberikan secara singkat 	<ul style="list-style-type: none"> Membuat kesimpulan materi yang baru dibahas 	10 menit
	<ul style="list-style-type: none"> Bertanya pada siswa apakah terdapat materi yang kurang dimengerti 	<ul style="list-style-type: none"> Menjawab pertanyaan guru 	
	<ul style="list-style-type: none"> Memberikan tugas kepada siswa untuk melanjutkan materi yang telah mereka pelajari di sekolah 	<ul style="list-style-type: none"> Memperhatikan penjelasan guru 	
	<ul style="list-style-type: none"> Mengakhiri pelajaran dengan salam 	<ul style="list-style-type: none"> Menjawab salam 	

H. Media, Alat Dan Sumber Belajar

1. Media

- Power point
- Modul

2. Alat

- Komputer
- LCD
- Proyektor

3. Sumber Belajar

- Agnes Dian Saputri (2015). *Menggambar Batik Menggunakan Adobe Photoshop*. UNY

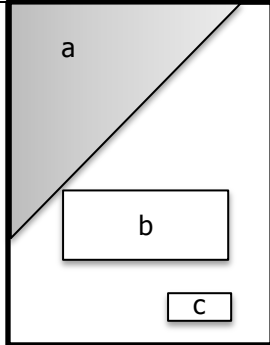
LAMPIRAN 4

Kerangka Isi Modul



Komponen	Isi				
Halaman Sampul Depan	<div data-bbox="863 282 1131 627" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="710 633 1337 665">Gambar 48. Kerangka Halaman Sampul Depan Modul</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Ilustrasi gambar b. Judul modul c. Nama penyusun 				
Halaman <i>Francis</i> (Sampul Dalam)	<div data-bbox="863 790 1131 1135" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="818 1142 1169 1171">Gambar 49. Halaman <i>Francis</i></p> <table border="1" data-bbox="683 1205 1337 1301"> <tr> <td>a. Judul modul</td><td>c. Logo instansi (logo UNY)</td></tr> <tr> <td>b. Nama penyusun</td><td>d. Instansi (UNY)</td></tr> </table>	a. Judul modul	c. Logo instansi (logo UNY)	b. Nama penyusun	d. Instansi (UNY)
a. Judul modul	c. Logo instansi (logo UNY)				
b. Nama penyusun	d. Instansi (UNY)				
Kata Pengantar	Halaman ini memuat ucapan syukur penulis.				
Daftar Isi	Halaman ini memuat seluruh komponen yang ada di dalam modul dan dilengkapi dengan halamannya.				
Petunjuk Penggunaan Modul	<p>Merupakan langkah-langkah yang perlu diperhatikan dalam memahami isi modul, atau dalam mempelajari materi-materi di dalamnya.</p> <p>Petunjuk Bagi Peserta Didik</p> <p>Untuk memperoleh hasil belajar secara maksimal, dalam menggunakan modul ini maka langkah-langkah yang perlu dilaksanakan antara lain :</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Modul ini dikerjakan menggunakan <i>Adobe Photoshop CS5</i>. b. Dalam memudahkan proses menggambar sebaiknya menggunakan <i>Pen Digitizer</i>. c. Bacalah dan pahami dengan seksama uraian-uraian materi yang ada pada masing-masing kegiatan pembelajaran. Bila ada materi yang kurang jelas, peserta didik dapat bertanya pada guru pembimbing 				

	<p>mata pelajaran membuat.</p> <p>d. Praktikan setiap langkah menggambar motif batik sesuai dengan petunjuk dan berdasarkan tata cara yang benar.</p> <p>Petunjuk Bagi Guru Pembimbing</p> <p>Pada setiap kegiatan pembelajaran guru pembimbing berperan untuk:</p> <ol style="list-style-type: none"> Membantu peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. Membantu peserta didik memahami isi dari materi. Membantu peserta didik dalam menggambar motif batik menggunakan adobe photoshop sesuai dengan petunjuk dan tata cara yang benar. Membantu peserta didik untuk menentukan dan mengakses sumber lainnya untuk memperdalam materi. Mengorganisasi kegiatan belajar kelompok jika diperlukan
Peta Kedudukan Modul & Peta Kompetensi	<div data-bbox="858 801 1129 1149" data-label="Diagram"> </div> <p>Gambar 50. Kerangka Peta Kedudukan Modul & Peta Kompetensi</p> <p>Diagram yang menunjukkan modul dalam keseluruhan program pembelajaran menggambar batik</p> <ol style="list-style-type: none"> Peta kedudukan modul Peta kompetensi
Pendahuluan	<p>Latar Belakang Masalah</p> <p>Berisikan gambar Ilustrasi dan Latar belakang dari materi yang menjadi pokok bahasan dalam modul "Menggambar Batik Menggunakan Adobe Photoshop".</p> <p>Deskripsi</p> <p>Deskripsi singkat mengenai modul "Menggambar Batik Menggunakan Adobe Photoshop" serta kompetensi yang harus dicapai setelah mempelajari modul.</p> <p>Tujuan pembelajaran</p> <p>Setelah mempelajari Modul ini diharapkan siswa mampu :</p> <ol style="list-style-type: none"> Siswa dapat mengetahui tentang pengertian desain batik, unsur-unsur desain motif batik dan jenis-jenis desain motif batik. Siswa dapat mengoperasikan program Adobe Photoshop dalam menggambar desain motif batik.

	3 Siswa dapat membuat desain motif batik mulai dengan desain awal hingga tahap lanjut, yaitu teknik penyajian gambar untuk presentasi.
Halaman Keterangan Pergantian BAB	 <p>Gambar 51. Kerangka Halaman Keterangan Pergantian BAB</p> <p>a. Ilustrasi gambar b. Keterangan BAB c. Waktu pembelajaran</p>
Materi Modul	<p>Kegiatan Belajar I A. Desain Batik B. Klasifikasi Desain Tekstil Lembar Evaluasi</p> <p>Kegiatan Belajar II Pelajaran 1. Pengenalan Tool Pelajaran 2. Menggambar Batik Parang Menggunakan <i>Outline dan Blok</i> Pelajaran 3. <i>Gradasi</i> (contoh : Batik Parang) Lembar Evaluasi</p> <p>Kegiatan Belajar III Pelajaran 4. Merubah Warna Motif/Image 1 (Mode – <i>Adjustment</i>) Pelajaran 5. Merubah Warna Motif/Image 2 (<i>Layer</i>) Lembar Evaluasi</p> <p>Kegiatan Belajar IV Pelajaran 6. Menggambar Batik (Batik Kawung) Pelajaran 7. Membuat <i>Color Windows</i> Jendela Warna Pelajaran 8. Membuat <i>Color Way</i> Seri Warna Pelajaran 9. <i>Draping Fashion</i> Batik Kawung Model sket Pelajaran 10. Membuat Presentasi Desain Batik Komplit Lembar Evaluasi</p> <p>Kegiatan Belajar V Pelajaran 11. Menggambar Batik Batik Truntum dan Kupu-kupu Pelajaran 12. <i>Draping Fashion</i> Batik Truntum Model Foto Lembar Evaluasi</p>

Kunci Jawaban	Lembar kunci jawaban dari beberapa soal evaluasi.
Daftar Pustaka	Elemen ini berisi tentang sumber-sumber materi yang diperoleh dalam pembuatan modul.
Halaman Sampul Belakang	<div data-bbox="858 324 1131 669" data-label="Diagram"> <p>The diagram illustrates the layout of the back cover. It features a large gray rectangular area labeled 'a' in the bottom-left corner. To the right of 'a' is a white rectangular box labeled 'c'. Above box 'c' is another white rectangular box labeled 'b'. Below box 'c' are two small white rectangular boxes, labeled 'd' and 'e', stacked vertically. A diagonal line runs from the top-left corner of the gray area 'a' towards the top-right corner of the entire layout, passing behind the boxes.</p> </div> <p>Gambar 52. Kerangka Halaman Sampul Belakang Modul</p> <ol style="list-style-type: none"> Gambar ilustrasi Judul modul Sinopsis modul Nama penulis, alamat email/socmed Instansi (UNY) dan logo instansi (logo UNY)

LAMPIRAN 5

Instrumen Validasi dan
Kelayakan Modul



**KISI-KISI INSTRUMEN AHLI MATERI DALAM PENELITIAN PENGEMBANGAN
MODUL PENGAYAAN MENGGAMBAR BATIK MENGGUNAKAN ADOBE
PHOTOSHOP UNTUK SISWA SMK TATA BUSANA DI SMK N 3 MAGELANG.**

Variabel	Sub Variabel	Indikator	No butir
Modul Pengayaan Menggambar Batik Menggunakan Adobe Photoshop Untuk Siswa Smk Tata Busana Di SMK N 3 Magelang.	1. Relevansi Materi	a Ketepatan judul dengan uraian materi	1
		b Kesesuaian isi materi dengan tujuan	2
		c Penjelasan tentang isi materi	3-13
	2. Segi tampilan	a Penggunaan warna	14
		b Penggunaan gambar	15
		c Tata bahasa yang jelas	16
	3. Segi penyajian	a. sistematis	17,18

Hal : Permohonan Validasi Instrumen TAS
Lampiran : 1 Bendel

Kepada Yth,
Bapak/Ibu Triyanto M. Art
Dosen Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana
Di Fakultas Teknik UNY

Sehubungan dengan rencana pelaksanaan tugas Tugas Akhir Skripsi (TAS), dengan ini saya:

Nama : Agnes Dian Saputri
NIM : 13513247005
Program Studi : Pendidikan Teknin Busana
Judul TAS : PENGEMBANGAN MODUL PENGAYAAN MENGGAMBAR
BATIK MENGGUNAKAN ADOBE PHOTOSHOP UNTUK SISWA
SMK TATA BUSANA DI SMK N 3 MAGELANG.

Dengan hormat mohon Bapak/Ibuberkenaan memberikan validasi terhadap instrumen penelitian TAS yang telah saya susun. Sebagai bahan pertimbangan, bersama ini saya lampirkan: (1) proposal TAS, (2) kisi-kisi instrumen penelitian TAS, dan (3) draft instrumen penelitian TAS.

Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Bapak/Ibu diucapkan terimakasih.

Yogyakarta, Desember 2015
Pemohon

Agnes Dian Saputri
NIM. 13513247005

Mengetahui,
Kaprodi Pendidikan Teknik Busana,

Pembimbing TAS,

Kapti Asiatun, M. Pd
NIP. 19630610 198812 2 001

Noor Fotrihana M. Eng
NIP. 19760920 200112 1 001

INSTRUMEN KELAYAKAN MATERI *ADOBE PHOTOSHOP*

Pengembangan Modul Pengayaan Menggambar Batik Menggunakan *Adobe Photoshop* Untuk
Siswa SMK Tata Busana Di Smk N 3 Magelang.

Mata Pelajaran : Batik
Kelas : X Tata Busana 1 &2
Kompetensi Dasar : Mengambar Desain Batik
Penyusun : Agnes Dian Saputri
Judul TAS : PENGEMBANGAN MODUL PENGAYAAN MENGGAMBAR
BATIK MENGGUNAKAN ADOBE PHOTOSHOP UNTUK SISWA
SMK TATA BUSANA DI SMK N 3 MAGELANG.

Validator Ahli Media : Triyanto M. Art

A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian dengan memberikan tanda cek (\checkmark) pada kolom yang tersedia.
2. Makna poin untuk kriteria kemanfaatan adalah sebagai berikut:

1	2	3	4
Tidak Layak	Kurang Layak	Layak	Sangat Layak

*Komentar dan saran secara umum disediakan pada akhir komponen bahan ajar.

B. Karakteristik Validator

Nama : Triyanto S. Sn., M. Art
NIP : 19720208 199802 1 001
Jabatan : Dosen Jurusan Pendidikan Teknik Busana
Nama Instansi : Universitas Negeri Yogyakarta
Alamat Instansi : Kampus Fakultas Teknik UNY
Karangmalang, Yogyakarta

**INSTRUMEN AHLI MATERI DALAM PENELITIAN PENGEMBANGAN MODUL
PENGAYAAN MENGGAMBAR BATIK MENGGUNAKAN ADOBE PHOTOSHOP
UNTUK SISWA SMK TATA BUSANA DI SMK N 3 MAGELANG.**

Komponen	Skala Penilaian Komponen			
	1	2	3	4
Segi Relevansi materi				
1 Ketepatan judul dengan isi materi yang terdapat pada modul menggambar batik menggunakan <i>Adobe Photoshop</i>				
2 Kesesuaian isi materi modul menggambar batik menggunakan <i>Adobe Photoshop</i> dengan tujuan pembuatan modul				
3 Penjelasan tentang materi desain batik dalam media mudah dimengerti oleh siswa				
4 Penjelasan tentang materi pengenalan <i>Tool</i> dalam media mudah dimengerti oleh siswa				
5 Penjelasan tentang materi menggambar batik parang menggunakan <i>outline</i> dan <i>tool</i> dalam media mudah dimengerti oleh siswa				
6 Penjelasan tentang materi gradasi dalam media mudah dimengerti oleh siswa				
7 Penjelasan tentang materi mengubah warna menggunakan mode <i>adjustment</i> dalam media mudah dimengerti oleh siswa				
8 Penjelasan tentang materi mengubah warna <i>layer</i> dalam media mudah dimengerti oleh siswa				
9 Penjelasan tentang desain batik dalam media mudah dimengerti oleh siswa				
10 Penjelasan tentang materi membuat <i>color windows</i> dalam media mudah dimengerti oleh siswa				
11 Penjelasan tentang materi membuat <i>color way</i> dalam media mudah dimengerti oleh siswa				
12 Penjelasan tentang materi <i>draping fashion</i> dalam media mudah dimengerti oleh siswa				
13 Penjelasan tentang materi presentasi gambar desain batik dalam media mudah dimengerti oleh siswa				
Segi Tampilan				
14 Warna yang digunakan pada isi materi mempunyai ketajaman warna yang baik.				

15 Gambar penunjang pada materi sesuai dengan materi yang diberikan misal, pada bab pengenalan <i>tool</i> maka terdapat gambar berbagai macam <i>tool</i> .				
16 Tata bahasa yang digunakan dalam media modul misal, tata bahasa yang digunakan sesuai EYD dan mudah dipahami				
Segi Penyajian				
17 Materi yang disajikan dari yang mudah menuju sulit				
18 Dalam memahami isi materi memerlukan pemahaman yang tinggi				

C. Saran/Revisi

.....

.....

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

Modul Menggambar Batik Menggunakan Adobe Photoshop pada mata pelajaran Membatik di SMK Negeri 3 Magelang ini dinyatakan

- ☐ Layak digunakan tanpa revisi
- ☐ Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
- ☐ Tidak layak

Yogyakarta, Maret 2015
Judgement Expert

Triyanto, S. Sn., M. Art
NIP : 19720208 199802 1 001

**KISI-KISI INSTRUMEN AHLI MEDIA DALAM PENELITIAN PENGEMBANGAN
MODUL PENGAYAAN MENGGAMBAR BATIK MENGGUNAKAN ADOBE
PHOTOSHOP UNTUK SISWA SMK TATA BUSANA DI SMK N 3 MAGELANG.**

Variabel	Sub Variabel	Indikator	No butir
Modul Pengayaan Menggambar Batik Menggunakan Adobe Photoshop Untuk Siswa Smk Tata Busana Di SMK N 3 Magelang.	1. Segi tampilan	a. Ilustrasi gambar	1,2
		b. Jenis <i>font</i>	3,4,5,7
		c. Ukuran <i>font</i>	8
		d. Penggunaan warna	6,11,15
		e. Penggunaan gambar	9
		f. Ukuran gambar	10
		g. Tata bahasa	12
		h. Penomoran halaman	14,16
		i. Ukuran kertas	13
	2. Segi penyajian	b. sistematis	17,18

Hal : Permohonan Validasi Instrumen TAS
Lampiran : 1 Bendel

Kepada Yth,
Bapak/Ibu Sugiyem, M. Pd
Dosen Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana
Di Fakultas Teknik UNY

Sehubungan dengan rencana pelaksanaan tugas Tugas Akhir Skripsi (TAS), dengan ini saya:

Nama : Agnes Dian Saputri
NIM : 13513247005
Program Studi : Pendidikan Teknin Busana
Judul TAS : PENGEMBANGAN MODUL PENGAYAAN MENGGAMBAR
BATIK MENGGUNAKAN ADOBE PHOTOSHOP UNTUK SISWA
SMK TATA BUSANA DI SMK N 3 MAGELANG.

Dengan hormat mohon Bapak/Ibuberkenaan memberikan validasi terhadap instrumen penelitian TAS yang telah saya susun. Sebagai bahan pertimbangan, bersama ini saya lamprkan: (1) proposal TAS, (2) kisi-kisi instrumen penelitian TAS, dan (3) draft instrumen penelitian TAS.

Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Bapak/Ibu diucapkan terimakasih.

Yogyakarta, Desember 2015
Pemohon

Agnes Dian Saputri
NIM. 13513247005

Mengetahui,
Kaprodik Pendidikan Teknik Busana,

Pembimbing TAS,

Kapti Asiatun, M. Pd
NIP. 19630610 198812 2 001

Noor Fotrihana M. Eng
NIP. 19760920 200112 1 001

LEMBAR PERNYATAAN VALIDASI INSTRUMEN ANGKET UJI KELAYAKAN
MEDIA *ADOBE PHOTOSHOP* DARI JUDGEMENT EXPERT

Mata Pelajaran : Batik
Kelas : X Tata Busana 1 &2
Kompetensi Dasar : Menggambar Desain Batik
Penyusun : Agnes Dian Saputri
Judul TAS : PENGEMBANGAN MODUL PENGAYAAN MENGGAMBAR
BATIK MENGGUNAKAN ADOBE PHOTOSHOP UNTUK SISWA
SMK TATA BUSANA DI SMK N 3 MAGELANG.
Judgement Expert : Sugiyem, M. Pd
NIP : 19751029 200212 2 002

A. Petunjuk Pengisian

3. Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian dengan memberikan tanda cek ($\sqrt{}$) pada kolom yang tersedia.
4. Makna poin untuk kriteria kemanfaatan adalah sebagai berikut:

1	2
Layak	Tidak Layak

*Komentar dan saran secara umum disediakan pada akhir komponen bahan ajar.

B. Karakteristik Validator

Nama : Sugiyem, M. Pd
NIP : 19751029 200212 2 002
Jabatan : Dosen Jurusan Pendidikan Teknik Busana
Nama Instansi : Universitas Negeri Yogyakarta
Alamat Instansi : Kampus Fakultas Teknik UNY
Karangmalang, Yogyakarta

C. Aspek Penilaian Instrumen Angket Uji Kelayakan Media *Adobe Photoshop*

Komponen	Skala Penilaian Komponen	
	1	2
1. Instrumen telah mencakup tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.		
2. Kesesuaian instrumen angket uji kelayakan media Adobe Photoshop dengan sub indikator		
3. Instrumen angket uji kelayakan media Adobe Photoshop telah memuat karakteristik media pembelajaran yang baik		
4. Alternatif pilihan jawaban instrumen sesuai dengan aspek penilaian uji kelayakan media		

D. Kualitas instrumen Angket Uji kelayakan media *Adobe Photoshop*

Kualitas	Interval Skor	Interpretasi
Layak	$3 \leq \text{skor} \leq 4$	instrumen angket uji kelayakan pembelajaran Adobe Photoshop dinyatakan layak untuk pengambilan data
Tidak Layak	$0 \leq \text{skor} \leq 2$	Instrumen angket uji kelayakan pembelajaran Adobe Photoshop dinyatakan tidak layak untuk pengambilan data.

E. Saran/Revisi

.....

.....

.....

.....

.....

.....

F. Kesimpulan

Modul Menggambar Batik Menggunakan Adobe Photoshop pada mata pelajaran Membatik di SMK Negeri 3 Magelang ini dinyatakan

- ☐ Layak digunakan tanpa revisi
- ☐ Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
- ☐ Tidak layak

Yogyakarta, September 2015
Judgement Expert

Sugiyem, M. Pd
NIP : 19751029 200212 2 002

INSTRUMEN KELAYAKAN MEDIA *ADOBE PHOTOSHOP*

Pengembangan Modul Pengayaan Menggambar Batik Menggunakan *Adobe Photoshop* Untuk
Siswa SMK Tata Busana Di Smk N 3 Magelang.

Mata Pelajaran : Batik
Kelas : X Tata Busana 1 &2
Kompetensi Dasar : Mengambar Desain Batik
Penyusun : Agnes Dian Saputri
Judul TAS : PENGEMBANGAN MODUL PENGAYAAN MENGGAMBAR
BATIK MENGGUNAKAN ADOBE PHOTOSHOP UNTUK SISWA
SMK TATA BUSANA DI SMK N 3 MAGELANG.
Validator Ahli Media : Sugiyem, M. Pd

E. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian dengan memberikan tanda cek (\checkmark) pada kolom yang tersedia.
2. Makna poin untuk instrumen penelitian adalah sebagai berikut:

1	2	3	4
Tidak Layak	Kurang Layak	Layak	Sangat Layak

*Komentar dan saran secara umum disediakan pada akhir komponen bahan ajar.

F. Karakteristik Validator

Nama : Sugiyem, M. Pd
NIP : 19751029 200212 2 002
Jabatan : Dosen Jurusan Pendidikan Teknik Busana
Nama Instansi : Universitas Negeri Yogyakarta
Alamat Instansi : Kampus Fakultas Teknik UNY
Karangmalang, Yogyakarta

**INSTRUMEN AHLI MEDIA DALAM PENELITIAN PENGEMBANGAN MODUL
PENGAYAAN MENGGAMBAR BATIK MENGGUNAKAN ADOBE PHOTOSHOP
UNTUK SISWA SMK TATA BUSANA DI SMK N 3 MAGELANG.**

Komponen	Skala Penilaian Komponen			
	1	2	3	4
Segi Tampilan				
1 Ilustrasi gambar pada cover depan modul				
2 Ilustrasi gambar pada cover belakang modul				
3 Jenis <i>font</i> pada cover modul menggunakan <i>font</i> yang mudah dibaca misalkan, “ <i>Edwardian Script IT</i> ” ^C pada tulisan “Menggambar Batik” dan nama penulis				
4 Jenis <i>font</i> pada cover modul menggunakan <i>font</i> yang mudah dibaca misalkan, “ <i>Sakkal Majalla</i> ” pada tulisan “Menggunakan Adobe Photoshop”				
5 Jenis dan bentuk tulisan pada cover belakang modul misal <i>font Sakkal Majalla</i> pada sinopsis.				
6 Warna yang digunakan pada cover mempunyai ketajaman warna yang baik.				
7 Jenis huruf dengan tingkat keterbacaan tinggi misal, <i>font calibri</i> sehingga jelas dibaca				
8 Ukuran font sesuai misal, menggunakan <i>font size</i> 11 sehingga mudah untuk dibaca				
9 Gambar penunjang pada materi sesuai dengan materi yang diberikan misal, pada bab pengenalan <i>tool</i> maka terdapat gambar berbagai macam <i>tool</i> .				
10 Ukuran gambar penunjang pada materi sesuai.				
11 Warna yang digunakan pada isi materi mempunyai ketajaman warna yang baik.				
12 Tata bahasa yang digunakan dalam media modul misal, tata bahasa yang digunakan sesuai EYD dan mudah dipahami				
13 Ukuran kertas yang digunakan dalam pembuatan media modul misal, menggunakan <i>papar size</i> B5 supaya mudah untuk digunakan.				
14 Letak halaman pada setiap lembar materi modul misal, halaman terletak pada <i>footer</i> lembar materi modul				

15 Warna pada setiap halaman modul misal, pemberian warna blok pink pada nomor halaman.				
16 Keterangan halaman misal, pemberian keterangan BAB pada nomor halaman.				
Segi Penyajian				
17 Materi yang disajikan dari yang mudah menuju sulit				
18 Dalam memahami isi materi memerlukan pemahaman yang tinggi				

3. Saran/Revisi

.....

.....

.....

.....

.....

.....

4. Kesimpulan

Modul Menggambar Batik Menggunakan Adobe Photoshop pada mata pelajaran Membatik di SMK Negeri 3 Magelang ini dinyatakan

- ☐ Layak digunakan tanpa revisi
- ☐ Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
- ☐ Tidak layak

Yogyakarta, September 2015
Judgement Expert


Sugiyem, M. Pd
NIP : 19751029 200212 2 002

**RUBRIK AHLI MEDIA DALAM PENELITIAN PENGEMBANGAN MODUL
PENGAYAAN MENGGAMBAR BATIK MENGGUNAKAN ADOBE PHOTOSHOP
UNTUK SISWA SMK TATA BUSANA DI SMK N 3 MAGELANG.**

I. Segi Tampilan

No.	Indikator Penilaian	Rubrik
1.	Ilustrasi gambar pada cover depan modul	1. Gambar pada cover depan modul menggunakan tidak menggunakan ilustrasi wanita gambar hanya background tekstil, letak gambar pada bagian tengah cover modul sehingga cover yang disajikan tidak menarik perhatian siswa serta tidak mewakili materi yang akan disampaikan paada isi modul.
		2. Gambar pada cover depan modul menggunakan ilustrasi wanita tampak belakang dengan background tekstil, letak gambar pada bagian tengah cover modul sehingga cover yang disajikan kurang penarik perhatian siswa serta tidak mewakili materi yang akan disampaikan pada isi modul.
		3. Gambar pada cover depan modul menggunakan ilustrasi wanita tampak belakang dengan background motif batik, letak gambar pada bagian tengah cover sehingga gambar pada cover yang disajikan menutupi sebagian tulisan judul.
		4. Gambar pada cover depan modul menggunakan ilustrasi wanita tampak belakang dengan background motif batik, letak gambar pada bagian samping kiri cover modul sehingga cover yang disajikan penarik perhatian siswa serta mewakili materi yang akan disampaikan pada isi modul.
2.	Ilustrasi gambar pada cover belakang modul	1. Gambar pada cover belakang modul menggunakan ilustrasi motif tekstil, letak gambar memenuhi seluruh bagian cover sehingga masih ada <i>space</i> untuk menulis sinopsis modul..
		2. Gambar pada cover belakang

		modul menggunakan ilustrasi motif tekstil, letak gambar pada bagian atas modul memenuhi setengah bagian cover sehingga masih ada <i>space</i> untuk menulis sinopsis modul, namun tidak menyatu dengan materi modul
		3. Gambar pada cover belakang modul menggunakan ilustrasi motif tekstil, letak gambar pada bagian sisi kiri modul berbentuk asimetris meruncing keatas sehingga terlihat lebih artistik namun tidak menyatu dengan materi modul, ukuran gambar memenuhi setengah bagian cover sehingga masih ada <i>space</i> untuk menulis sinopsis modul.
		4. Gambar pada cover belakang modul menggunakan ilustrasi motif batik pesisir, letak gambar pada bagian sisi kiri modul berbentuk asimetris meruncing keatas sehingga terlihat lebih artistik namun tetap menyatu dengan materi modul, ukuran gambar memenuhi setengah bagian cover sehingga masih ada <i>space</i> untuk menulis sinopsis modul.
3.	Jenis <i>font</i> pada cover modul menggunakan <i>font</i> yang mudah dibaca misalkan, “ <i>Edwardian Script IT</i> ” ^C pada tulisan “Menggambar Batik” dan nama penulis	1. Apabila jenis <i>font</i> menggunakan jenis <i>font</i> “ <i>Times New Roman</i> ” ukuran 3,31pt pada tulisan “Menggambar Batik” dan nama penulis. Jenis <i>font</i> yang terlalu biasa kurang menarik bagi siswa dan dengan ukuran yang terlalu kecil maka siswa akan sulit membaca judul modul.
		2. Apabila jenis <i>font</i> menggunakan jenis <i>font</i> “ <i>Times New Roman</i> ” ukuran 38,9pt pada tulisan “Menggambar Batik” dan nama penulis. Jenis <i>font</i> terlalu biasa kurang menarik bagi siswa, serta ukuran tulisan yang sama membuat perhatian siswa terpecah dan mempersulit dalam mencari judul modul
		3. Apabila jenis <i>font</i> menggunakan

		<p>jenis <i>font</i> “<i>Times New Roman</i>” ukuran 38,9pt pada tulisan “Menggambar Batik” dan ukuran 3,31pt pada nama penulis. Jenis <i>font</i> terlalu biasa sehingga kurang menarik perhatian siswa, ukuran tulisan dibedakan agar siswa lebih terfokus pada judul modul.</p>
		<p>4. Apabila jenis <i>font</i> menggunakan jenis <i>font</i> “<i>Edwardian Script ITC</i>” ukuran 38,9pt pada tulisan “Menggambar Batik” dan ukuran 3,31pt pada nama penulis. Jenis <i>font</i> dimaksudkan untuk menarik perhatian siswa, ukuran tulisan dibedakan agar siswa lebih terfokus pada judul modul.</p>
4.	<p>Jenis <i>font</i> pada cover modul menggunakan <i>font</i> yang mudah dibaca misalkan, “<i>Sakkal Majalla</i>” pada tulisan “Menggunakan Adobe Photoshop”</p>	<p>1 Apabila jenis <i>font</i> menggunakan jenis <i>font</i> “<i>Scriptina Alternates</i>”(contoh: ) ukuran 21,77pt pada tulisan “menggunakan Adobe Photoshop” maka tulisan akan sulit dibaca dan tidak dapat menegaskan bahwa modul memberikan materi tentang <i>photoshop</i>.</p>
		<p>2 Apabila jenis <i>font</i> menggunakan jenis <i>font</i> “<i>Sakkal Majalla</i>” ukuran 21,77pt dan pada tulisan “menggunakan Adobe Photoshop” maka bentuk dan ukuran <i>font</i> akan sama semua sehingga kurang menegaskan isi dari modul.</p>
		<p>3 Apabila jenis <i>font</i> menggunakan jenis <i>font</i> “<i>Sakkal Majalla</i>” ukuran 21,77pt pada tulisan “menggunakan”, ukuran 33,75pt pada tulisan “Adobe Photoshop” namun menggunakan warna <i>font</i> yang sama maka dirasa kurang menarik dan untuk ukuran kurang menegaskan bahwa modul memberikan materi tentang <i>photoshop</i>.</p>
		<p>4 Apabila jenis <i>font</i> menggunakan</p>

		<p>jenis font “<i>Sakkal Majalla</i>” ukuran 21,77pt dan warna biru pada tulisan “menggunakan” bertujuan untuk menunjukkan keterangan selanjutnya pada cover modul, ukuran 33,75pt pada tulisan “Adobe” dan ukuran 67,33pt pada tulisan “Photoshop” bertujuan untuk menegaskan bahwa modul memberikan materi tentang <i>photoshop</i>.</p>
5.	Jenis dan bentuk tulisan pada cover belakang modul misal font <i>Sakkal Majalla</i> pada sinopsis.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apabila jenis huruf teks pada sinopsis cover belakang tidak menggunakan huruf dengan tingkat keterbacaan tinggi dan menggunakan beraneka ragam warna sehingga tidak jelas untuk dibaca 2. Apabila jenis huruf teks sinopsis cover belakang tidak menggunakan huruf dengan tingkat keterbacaan tinggi sehingga tidak jelas untuk dibaca 3. Apabila jenis huruf teks sinopsis cover belakang menggunakan huruf dengan tingkat keterbacaan sedang sehingga kurang jelas untuk dibaca 4. Apabila jenis huruf teks sinopsis cover belakang menggunakan huruf dengan tingkat keterbacaan tinggi sehingga jelas untuk dibaca
6.	Warna yang digunakan pada cover mempunyai ketajaman warna yang baik.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apabila warna yang digunakan mempunyai ketajaman warna yang sangat buruk sehingga warna yang disajikan tidak jelas atau buram 2. Apabila warna yang digunakan mempunyai ketajaman warna yang buruk sehingga warna yang disajikan kurang jelas atau buram 3. Apabila warna yang digunakan mempunyai ketajaman warna yang sedang sehingga warna yang disajikan kurang jelas 4. Apabila warna yang digunakan mempunyai ketajaman warna yang baik sehingga warna yang disajikan jelas dan tidak buram
7.	Jenis huruf dengan tingkat keterbacaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apabila jenis huruf teks pada

	tinggi misal, <i>font calibri</i> sehingga jelas dibaca	uraian materi modul menggunakan huruf beraneka ragam jenis dan warna sehingga tidak jelas untuk dibaca
		2. Apabila jenis huruf teks pada uraian materi modul tidak menggunakan huruf dengan tingkat keterbacaan tinggi sehingga tidak jelas untuk dibaca
		3. Apabila jenis huruf teks pada uraian materi modul menggunakan huruf dengan tingkat keterbacaan sedang sehingga kurang jelas untuk dibaca
		4. Apabila jenis huruf teks pada uraian materi modul menggunakan huruf dengan tingkat keterbacaan tinggi sehingga jelas untuk dibaca
8.	Ukuran font sesuai misal, menggunakan <i>font size</i> 11 sehingga mudah untuk dibaca	1. Apabila ukuran huruf teks menggunakan <i>font size</i> yang beraneka ragam ukuran dan tidak sesuai dengan format penulisan naskah media modul sehingga tidak dapat dibaca siswa
		2. Apabila ukuran huruf teks menggunakan <i>font size</i> 20 dan tidak sesuai dengan format penulisan naskah media modul sehingga font terlalu besar dan susah untuk dibaca siswa
		3. Apabila ukuran huruf teks menggunakan <i>font size</i> 9 dan tidak sesuai dengan format penulisan naskah media modul sehingga font terlalu kecil dan susah untuk dibaca siswa
		4. Apabila ukuran huruf teks menggunakan <i>font size</i> 11 sesuai dengan format penulisan naskah media modul sehingga mudah untuk dibaca siswa
9.	Gambar penunjang pada materi sesuai dengan materi yang diberikan misal, pada bab pengenalan <i>tool</i> maka terdapat gambar berbagai macam <i>tool</i> .	1. Apabila materi pada modul tidak terdapat gambar penunjang sehingga materi tidak dapat tersampaikan dengan maksimal
		2. Apabila materi pada modul terdapat gambar penunjang yang tidak sesuai dengan isi materi sehingga materi tidak dapat tersampaikan dengan maksimal
		3. Apabila materi pada modul terdapat gambar penunjang yang

		<p>kurang sesuai sehingga materi kurang dapat tersampaikan.</p> <p>4. Apabila materi pada modul terdapat gambar penunjang yang sesuai dengan isi materi modul sehingga materi dapat tersampaikan dengan maksimal.</p>
10.	Ukuran gambar penunjang pada materi sesuai.	<p>1. Apabila ukuran gambar penunjang pada modul komposisinya tidak sesuai sehingga tulisan yang terdapat pada gambar tidak dapat terbaca.</p> <p>2. Apabila ukuran gambar penunjang pada modul komposisinya kurang sesuai sehingga tulisan yang terdapat pada gambar kurang dapat terbaca.</p> <p>3. Apabila ukuran gambar penunjang pada modul komposisinya cukup sesuai sehingga tulisan yang terdapat pada gambar cukup dapat terbaca.</p> <p>4. Apabila ukuran gambar penunjang pada modul komposisinya sesuai sehingga tulisan yang terdapat pada gambar dapat terbaca.</p>
11.	Warna yang digunakan pada isi materi mempunyai ketajaman warna yang baik.	<p>1 Apabila warna yang digunakan pada gambar penunjang mempunyai ketajaman warna yang sangat buruk sehingga warna yang disajikan tidak jelas atau buram</p> <p>2 Apabila warna yang digunakan pada gambar penunjang mempunyai ketajaman warna yang buruk sehingga warna yang disajikan kurang jelas atau buram</p> <p>3 Apabila warna yang digunakan pada gambar penunjang mempunyai ketajaman warna yang sedang sehingga warna yang disajikan cukup jelas dan buram</p> <p>4 Apabila warna yang digunakan pada gambar penunjang mempunyai ketajaman warna yang baik sehingga warna yang disajikan jelas dan tidak buram</p>
12.	Tata bahasa yang digunakan dalam media modul misal, tata bahasa yang digunakan	<p>1. Apabila bahasa yang digunakan dalam penulisan modul tidak sesuai</p>

	sesuai EYD dan mudah dipahami	dengan EYD dan sangat sulit dipahami oleh siswa
		2. Apabila bahasa yang digunakan dalam penulisan modul kurang sesuai dengan EYD dan sulit dipahami karena bahasa yang digunakan tidak <i>familiar</i> dengan bahasa yang biasa digunakan oleh siswa
		3. Apabila bahasa yang digunakan dalam penulisan modul telah sesuai dengan EYD dan cukup sulit dipahami karena bahasa yang digunakan kurang <i>familiar</i> oleh siswa
		4. Apabila bahasa yang digunakan dalam penulisan modul telah sesuai dengan EYD dan mudah dipahami karena disesuaikan dengan bahasa yang <i>familiar</i> oleh siswa
13	Ukuran kertas yang digunakan dalam pembuatan media modul misal, menggunakan <i>paper size</i> B5 supaya mudah untuk digunakan.	1. Apabila ukuran kertas yang digunakan dalam pembuatan media modul tidak sesuai, yaitu menggunakan kertas ukuran A3 karena modul akan terlalu besar dan sulit digunakan.
		2. Apabila ukuran kertas yang digunakan dalam pembuatan media modul tidak sesuai, yaitu menggunakan kertas ukuran A4 karena modul sulit digunakan.
		3. Apabila ukuran kertas yang digunakan dalam pembuatan media modul tidak sesuai, yaitu menggunakan kertas ukuran A5 karena modul akan terlalu kecil dan sulit digunakan.
		4. Apabila ukuran kertas yang digunakan dalam pembuatan media modul telah sesuai, yaitu menggunakan kertas ukuran B5 supaya mudah untuk digunakan.
14.	Letak halaman pada setiap lembar materi modul misal, halaman terletak pada <i>footer</i> lembar materi modul	1. Letak penomoran pada halaman terletak pada <i>header space</i> dan tidak sesuai dengan <i>odd page</i> dan <i>even page</i> sehingga ketika dicetak bolak-balik nomor halaman tidak selalu berada di bagian tepi kertas.

		2. Letak penomoran pada halaman terletak pada <i>footer space</i> dan tidak sesuai dengan <i>odd page</i> dan <i>even page</i> sehingga ketika dicetak bolak-balik nomor halaman tidak selalu berada di bagian tepi kertas.
		3. Letak penomoran pada halaman terletak pada <i>header space</i> dan sesuai dengan <i>odd page</i> dan <i>even page</i> sehingga ketika dicetak bolak-balik nomor halaman berada di bagian tepi kertas.
		4. Letak penomoran pada halaman terletak pada <i>footer space</i> dan sesuai dengan <i>odd page</i> dan <i>even page</i> sehingga ketika dicetak bolak-balik nomor halaman berada di bagian tepi kertas.
15.	Warna pada setiap halaman modul misal, pemberian warna blok pink pada nomor halaman.	1. Apabila pada setiap halaman modul diberikan warna blok merah dan warna merah untuk keterangan angka pada nomor halaman, sehingga nomor halaman tidak dapat terlihat dan dalam pencarian halaman pun akan mengalami kesulitan.
		2. Apabila pada setiap halaman modul diberikan warna blok merah dan warna hijau untuk keterangan angka pada nomor halaman, sehingga nomor halaman akan terlihat sangat kontras dan akan memecah konsentrasi siswa untuk membaca isi materi.
		3. Apabila pada setiap halaman modul diberikan warna blok pink dan warna pink untuk keterangan angka pada nomor halaman, sehingga kurang terlihat jelas nomor halaman dan dalam pencarian halaman pun akan mengalami kesulitan.
		4. Apabila pada setiap halaman modul diberikan warna blok pink dan warna putih untuk keterangan angka pada nomor halaman, sehingga dapat terlihat dengan jelas nomor halaman dan mempermudah dalam pencarian

16.	Keterangan halaman misal, pemberian keterangan BAB pada nomor halaman.	1. Apabila tidak ada keterangan pada setiap halaman, sehingga siswa akan sulit untuk mencari halaman tertentu pada sub kompetensi tertentu.
		2. Apabila pemberian keterangan pada setiap halaman tidak sesuai dengan judul sub kompetensi yang ada pada isi materi, sehingga siswa akan sulit untuk mencari halaman tertentu pada sub kompetensi tertentu.
		3. Apabila pemberian keterangan pada setiap halaman kurang sesuai dengan judul sub kompetensi yang ada pada isi materi, sehingga siswa akan sulit untuk mencari halaman tertentu pada sub kompetensi tertentu.
		4. Apabila pemberian keterangan pada setiap halaman sudah sesuai dengan judul sub kompetensi yang ada pada isi materi, sehingga mempermudah siswa untuk mencari halaman tertentu pada sub kompetensi tertentu.

I. Segi Penyajian

17.	Materi yang disajikan dari yang mudah menuju sulit	1. Apabila materi yang disajikan acak-acakan atau tidak brurutan.
		2. Apabila materi yang disajikan berurutan terbalik dari yang paling sulit menuju mudah mulai dari pengertian, pengenalan <i>tool</i> dan teknik menggambar dengan sesuai
		3. Apabila materi yang disajikan berurutan dari yang paling mudah menuju sulit, kemudian kembali ke awal.
		4. Apabila materi yang disajikan berurutan dari yang paling mudah menuju sulit mulai dari pengertian, pengenalan <i>tool</i> dan teknik menggambar dengan sesuai
18.	Dalam memahami isi amteri memerlukan pemahaman yang tinggi	1 Apabila dalam memahami isi materi tidak memerlukan konsentrasi dan titik pemahaman yang tinggi, dikarenakan materi terlalu mudah dan biasa saja

		2 Apabila dalam memahami isi materi memerlukan konsentrasi dan tingkat pemahaman yang cukup, namun tidak dibutuhkan praktek langsung.
		3 Apabila dalam memahami isi materi memerlukan konsentrasi dan tingkat pemahaman yang cukup tinggi, serta dibutuhkan praktek langsung.
		4 Apabila dalam memahami isi materi memerlukan konsentrasi dan tingkat pemahaman yang tinggi, serta dibutuhkan praktek langsung.



**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS TEKNIK
PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA**

Alamat: Kampus Karangmalang, Yogyakarta 55281
telp. (0274) 586168 / 586734, Fax. (0274) 586734
website : <http://ft.uny.ac.id> email: ft@uny.ac.id : teknik@uny.ac.id

INSTRUMEN PENELITIAN

Mata Pelajaran : Batik
Kelas : X Tata Busana 1 &2
Kompetensi Dasar : Mengambar Desain Batik
Penyusun : Agnes Dian Saputri
Judul TAS : PENGEMBANGAN MODUL PENGAYAAN MENGGAMBAR
BATIK MENGGUNAKAN ADOBE PHOTOSHOP UNTUK
SISWA SMK TATA BUSANA DI SMK N 3 MAGELANG.

A. Petunjuk Pengisian

5. Saudara dapat memberikan penilaian dengan memberikan tanda cek (\checkmark) pada kolom yang tersedia.
6. Makna poin untuk kriteria kemanfaatan adalah sebagai berikut:

1	2	3	4
Tidak Layak	Kurang Layak	Layak	Sangat Layak

*Komentar dan saran secara umum disediakan pada akhir komponen bahan ajar.

B. Karakteristik Responden

Nama :
NIP :
Kelas :
Nama Instansi : SMK N 3 Magelang
Alamat Instansi : Jl. Piere Tendean, no. 01
Kota Magelang

C. Bahan Ajar

Komponen	Skala Penilaian Komponen			
	1	2	3	4
Segi Relevansi materi				
1 Ketepatan judul dengan isi materi yang terdapat pada modul menggambar batik menggunakan <i>Adobe Photoshop</i>				
2 Kesesuaian isi materi modul menggambar batik menggunakan <i>Adobe Photoshop</i> dengan tujuan pembuatan modul				
3 Penjelasan tentang materi desain batik dalam media mudah dimengerti oleh siswa				
4 Penjelasan tentang materi pengenalan <i>Tool</i> dalam media mudah dimengerti oleh siswa				
5 Penjelasan tentang materi menggambar batik parang menggunakan <i>outline</i> dan <i>tool</i> dalam media mudah dimengerti oleh siswa				
6 Penjelasan tentang materi gradasi dalam media mudah dimengerti oleh siswa				
7 Penjelasan tentang materi mengubah warna menggunakan mode <i>adjustment</i> dalam media mudah dimengerti oleh siswa				
8 Penjelasan tentang materi mengubah warna <i>layer</i> dalam media mudah dimengerti oleh siswa				
9 Penjelasan tentang desain batik dalam media mudah dimengerti oleh siswa				
10 Penjelasan tentang materi membuat <i>color windows</i> dalam media mudah dimengerti oleh siswa				
11 Penjelasan tentang materi membuat <i>color way</i> dalam media mudah dimengerti oleh siswa				
12 Penjelasan tentang materi <i>draping fashion</i> dalam media mudah dimengerti oleh siswa				
13 Penjelasan tentang materi presentasi gambar desain batik dalam media mudah dimengerti oleh siswa				
Segi Tampilan				
14 Ilustrasi gambar pada media pembelajaran sesuai dengan isi materi yang dipaparkan				
15 Warna yang digunakan pada isi materi mempunyai ketajaman warna yang baik.				
16 Gambar penunjang pada materi sesuai dengan materi yang diberikan misal, pada bab pengenalan <i>tool</i> maka terdapat gambar berbagai macam <i>tool</i> .				

17 Ukuran gambar penunjang pada materi sesuai, tidak terlalu besar dan tidak terlalu kecil.				
18 Tata bahasa yang digunakan dalam media modul misal, tata bahasa yang digunakan sesuai EYD dan mudah dipahami				
Segi Penyajian				
19 Materi yang disajikan dari yang mudah menuju sulit				
20 Dalam memahami isi materi memerlukan pemahaman yang tinggi				

D. Komentar / Saran Umum

.....

.....

.....

.....

.....

.....

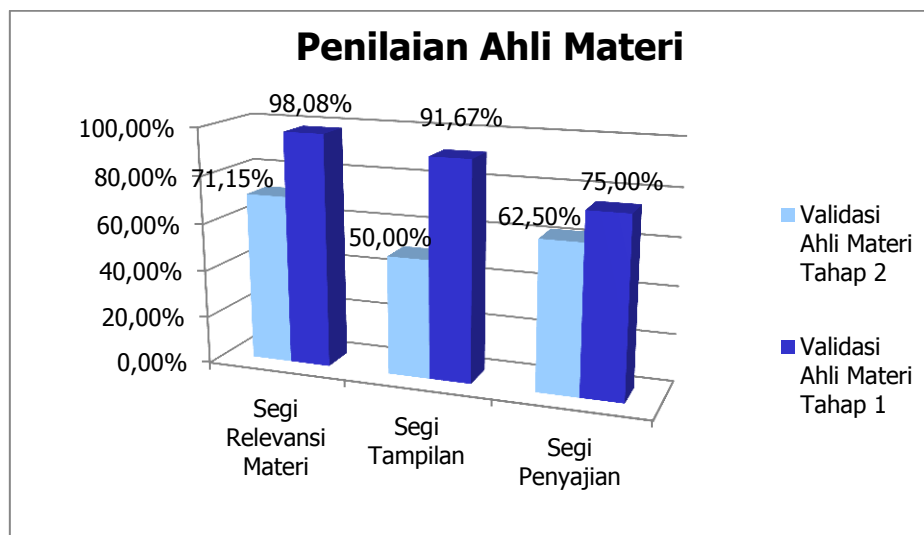
(_____)

LAMPIRAN 6

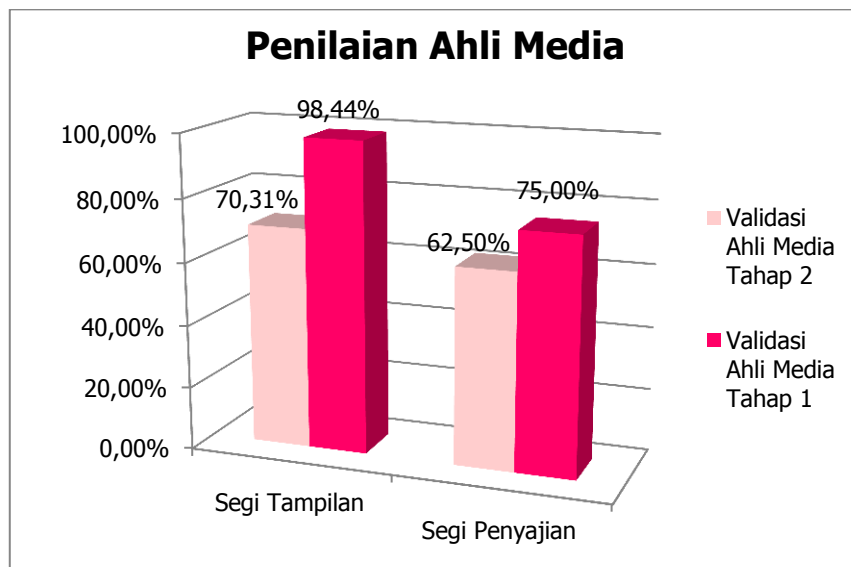
Hasil Validasi dan
Kelayakan Modul



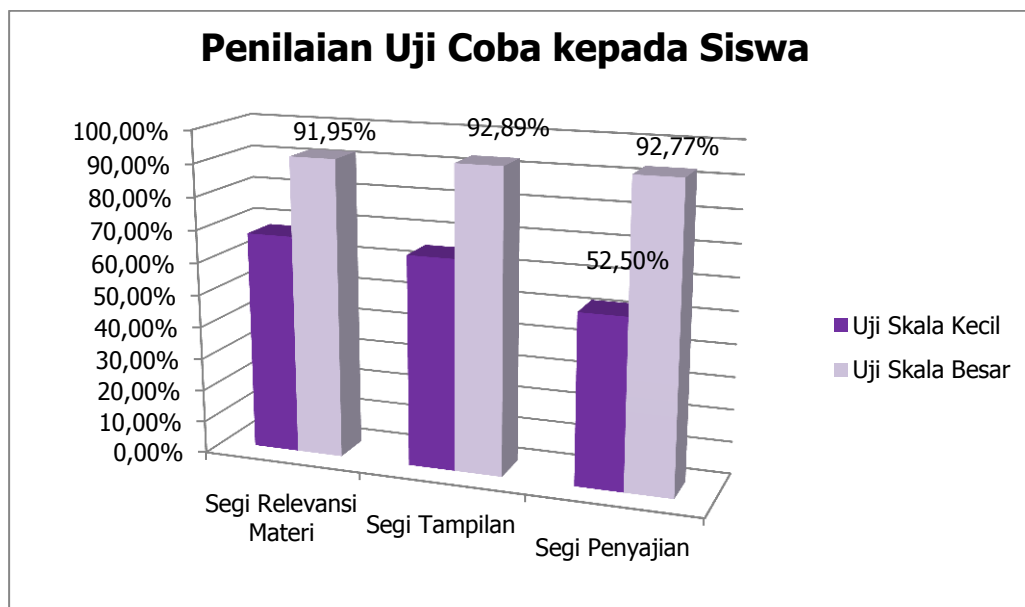
No	Segi Penilaian	Skor Penilaian Validasi			Skor Yang Diharapkan			Presentase (%)
Validasi Ahli Materi Tahap 1								
		1	2	Jml	1	2	Jml	(%)
1	Segi Relevansi Materi	37	34	71	52	52	104	71,15%
2	Segi Tampilan	6	4	10	12	12	24	50,00%
3	Segi Penyajian	5	7	12	8	8	16	62,50%
Jumlah				93			144	64,58%
Validasi Ahli Materi Tahap 2								
		1	2	Jml	1	2	Jml	(%)
1	Segi Relevansi Materi	51	51	102	52	52	104	98,08%
2	Segi Tampilan	11	11	22	12	12	24	91,67%
3	Segi Penyajian	6	8	14	8	8	16	75,00%
Jumlah				138			144	95,83%



No	Segi Penilaian			Skor Penilaian Validasi			Skor Yang Diharapkan	Presentase (%)
Validasi Ahli Media Tahap 1								
		1	2	Jml	1	2	Jml	(%)
1	Segi Tampilan	45	43	88	64	64	128	70,31%
2	Segi Penyajian	5	4	9	8	8	16	62,50%
Jumlah				97			144	67,36%
Validasi Ahli Media Tahap 2								
		1	2	Jml	1	2	Jml	(%)
1	Segi Tampilan	63	62	125	64	64	128	98,44%
2	Segi Penyajian	6	7	13	8	8	16	75,00%
Jumlah				138			144	95,83%



No	Segi Penilaian	Skor Penilaian Validasi	Skor Yang Diharapkan	Presentase (%)
Skala Kecil				
1	Segi Relevansi Materi	176	260	67,69%
2	Segi Tampilan	65	100	65,00%
3	Segi Penyajian	21	40	52,50%
Jumlah Skor Skala Kecil		262	400	65,50%
Skala Besar				
1	Segi Relevansi Materi	3060	3328	91,95%
2	Segi Tampilan	1189	1280	92,89%
3	Segi Penyajian	475	512	92,77%
Jumlah Skor Skala Besar		4724	5120	92,27%



LAMPIRAN 7

Dokumentasi Kegiatan





LAMPIRAN 8

Surat Keterangan dari Penerbit

