

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BATIK TULIS BERBASIS  
MULTIMEDIA INTERAKTIF MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS3  
PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA KELAS VII  
DI MTS NEGERI GODEAN**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Bahasa Dan Seni  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
Guna Memperoleh Gelar  
Sarjana Pendidikan



Oleh

Abdul Aziz  
12207244001

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KRIYA  
JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
JUNI 2016**

## PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Batik Tulis Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS3 Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas VII di MTs Negeri Godean*. Ini Telah Disetujui Oleh Pembimbing Untuk Diujikan.



Yogyakarta, 17 Juni 2016

Pembimbing,

Drs. Martono, M.Pd.  
NIP. 1959041 8 198703 1 002

## PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Batik Tulis Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS3 Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas VII di MTs Negeri Godean* ini telah dipertahankan di depan Dewan penguji pada Tanggal 17 Juni 2016 dan dinyatakan LULUS.


### DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Drs. Mardiyatmo, M.Pd.	Ketua Penguji		28 Juni 2016
Drs. Martono, M.Pd.	Sekretaris Penguji		28 Juni 2016
Drs. Suwarna, M.Pd.	Penguji Utama		28 Juni 2016

Yogyakarta 28 Juni 2016  
Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



  
Dr. Widyastuti Purbani, MA.  
NIP. 19610524 199001 2 001

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya

Nama : Abdul Aziz

NIM : 12207244001

Program Studi : Pendidikan Kriya

Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa karya ilmiah ini adalah hasil kerja saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 27 Juni 2016

Penulis



Abdul Aziz  
12207244001



## MOTTO

"Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain). dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap."

(Terjemah QS. Al-Insyirah, 6-8)

"Banyak kegagalan dalam hidup ini dikarenakan orang-orang tidak menyadari betapa dekatnya mereka dengan keberhasilan saat mereka menyerah."

(Thomas Alfa Edison)

"Kerika seorang menghina kamu, itu adalah sebuah pujian bahwa selama ini mereka mnghabiskan banyak waktu untuk memikirkan kamu, bahkan ketika kamu tidak memikirkan mereka."

(BJ Habibie)

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

- ❖ Tugas akhir ini kupersembahkan khusus untuk kedua orang tua, Bapak Poniran dan Ibu Nurhasanah, adik tercinta Dwi Ayu Puspita dan M. Jamil Al-Bukhori, dan seluruh keluarga yang selalu memberikan dorongan, motivasi dan jerih payah yang telah dicurahkan selama ini.
- ❖ Tia Widiastuti yang selalu memberikan semangat dan dukungan
- ❖ Terimakasih buat teman-teman, sahabat dan rekan-rekan yang senantiasa mengiringi langkahku, yang selalu memotivasi dalam penyelesaian tugas akhir ini yang tidak bisa disebutkan satu-persatu.

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur saya sampaikan ke hadirat Allah SWT. Berkat rahmat, hidayah, dan inayahnya, sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi ini untuk memenuhi persyaratan guna memperoleh gelar sarjana.

Saya menyadari bahwa tugas akhir skripsi ini tidak mungkin terselesaikan tanpa bantuan dari berbagai pihak. Dalam kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terimakasih dan penghargaan kepada yang terhormat :

1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah memberikan kesempatan penulis untuk menempuh pendidikan di UNY.
2. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah memberikan pelayanan pendidikan yang baik.
3. Ibu Dwi Retno Sri Ambarwati, S.Sn., M.Sn. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa atas dukungan dan bantuannya.
4. Bapak Dr. I Ketut Sunarya, M.Sn. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Kriya, yang telah memberikan motivasi dan semangat belajar kepada penulis.
5. Bapak Drs. Martono, M.Pd. selaku dosen pembimbing yang dengan penuh kebijaksanaan dan kesabaran memberikan bimbingan, bantuan, dan motivasi kepada saya.
6. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Pendidikan Kriya, Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan selama mengikuti perkuliahan.
7. Bapak Randat Pratikawa, S.Pd. selaku guru mata pelajaran Seni Budaya MTs Negeri Godean yang penuh kesabaran, kearifan, kebijaksanaan dalam membantu proses penelitian.
8. Peserta didik kelas VII MTs Negeri Godean sebagai subyek penelitian tugas akhir ini.
9. Sahabat dan keluarga, mbak Mita, Edi, Digo, Sapar, Ria, Arum, Yunita, Manda, Linda, Neng, Annisa, yang telah memberikan doa, semangat, dan dukungannya.

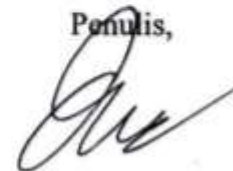
10. Tia Widiastuti yang selalu menemani, memberikan semangat dan motivasi.
11. Teman-teman seperjuangan Pendidikan Kriya 2012 FBS UNY, yang tidak bisa disebutkan satu persatu.
12. Keluarga besar GALASI TUBARAYO (Keluarga Pelajar dan Mahasiswa Tulang Bawang Barat Yogyakarta) Demimu Lampungku Bhaktiku Padamu Sang Bumi Ruwa Jurai yang telah memberikan doa, semangat, hiburan, dan dukungannya.
13. Akhirnya ucapan terimakasih yang sangat khusus penulis sampaikan kepada orang tua tercinta Bapak Poniran dan Ibu Nurhasanah, adik tercinta Dwi Ayu Puspita dan M. Jamil Al-Bukhori atas doa, Kasih sayang, dukunganya, pengorbanan, dorongan yang selama penulis menempuh studi serta menyelesaikan skripsi ini.

Dengan segala kerendahan hati penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh karenanya penulis senantiasa megharapkan kritik dan saran yang membangun dan segenap pihak demi kesempurnaan skripsi ini.

Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis dan umumnya bagi para pembaca, serta pihak lain yang berkepentingan.

Yogyakarta, 27 Juni 2016

Penulis,



Abdul Aziz

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iv
MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL .....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
ABSTRAK .....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah .....	6
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II KAJIAN TEORI.....	8
A. Deskripsi Teori.....	8
1. Media Pembelajaran.....	8
a. Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran .....	10
b. Fungsi Media pembelajaran .....	12
c. Jenis-jenis Media pembelajaran .....	13
d. Syarat dan Kriteria Media Pembelajaran .....	16
e. Keterkaitan Media dengan Pembelajaran.....	17

2.	Pengembangan Media Pembelajaran .....	18
a.	Format Pengembangan Multimedia Pembelajaran .....	18
b.	Tahap Pengembangan Media Pembelajaran .....	21
3.	Multimedia .....	22
a.	Pengertian Multimedia .....	22
b.	Multimedia Interaktif .....	23
4.	Pembelajaran Batik .....	25
a.	Pembelajaran Kurikulum 2013 .....	25
b.	Pembelajaran .....	27
c.	Pembelajaran Batik .....	29
5.	Adobe Flash CS3 .....	30
B.	Hasil Penelitian yang Relevan .....	32
C.	Kerangka Pikir.....	33
BAB III Metode Penelitian .....		36
A.	Jenis Penelitian.....	36
B.	Prosedur Pengembangan .....	37
1.	Potensi dan Masalah.....	38
2.	Pengumpulan Data .....	39
3.	Desain Produk .....	40
4.	Validasi Desain .....	41
5.	Perbaikan Desain.....	43
6.	Uji Coba Produk.....	43
7.	Revisi Produk .....	44
8.	Uji Coba Kelompok Besar .....	45
9.	Revisi Produk .....	45
10.	Pembuatan Produk Massal .....	45
C.	Tempat dan Waktu Penelitian .....	46
1.	Tempat Penelitian.....	46
2.	Waktu Penelitian .....	46



D. Subjek Uji Coba .....	46
E. Teknik Pengumpulan Data .....	47
F. Teknik Analisis Data .....	53
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	56
A. Hasil Penelitian .....	56
1. Potensi dan Masalah .....	55
2. Pengumpulan Data .....	57
3. Pengembangan Desain Produk .....	58
4. Validasi Desain .....	75
5. Revisi Produk Tahap I .....	78
6. Uji Coba Produk .....	87
a. Uji coba Perorangan .....	87
b. Revisi Tahap II .....	89
c. Uji Coba Kelompok Kecil .....	89
7. Revisi Produk Tahap III .....	91
8. Uji Coba Kelompok Besar .....	91
9. Revisi Produk Tahap Akhir .....	93
10. Produksi Massal .....	96
B. Pembahasan .....	97
BAB V Kesimpulan dan Saran .....	100
A. Kesimpulan .....	100
B. Saran .....	101
DAFTAR PUSTAKA .....	103
LAMPIRAN .....	105
A. Lampiran I .....	106
B. Lampiran II .....	159
C. Lampiran III .....	174
D. Lampiran IV .....	213

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel I : Kisi-kisi Wawancara dengan Guru .....	48
Tabel II : Kisi-kisi Wawancara dengan Peserta Didik .....	48
Tabel III : Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi .....	50
Tabel IV : Kisi-kisi Instrumen Ahli Media .....	50
Tabel V : Kisi-kisi Instrumen Uji Coba Peserta Didik .....	51
Tabel VI : Kriteria Intrepretasi Skor.....	55
Tabel VII : <i>Story Board</i> .....	60
Tabel VIII : Hasil Angket Ahli Materi.....	77
Tabel IX : Hasil Angket Ahli Media .....	77
Tabel X : Hasil Uji Coba Perorangan.....	88
Tabel XI : Hasil Uji Coba Kelompok Kecil .....	90
Tabel XII : Hasil Uji Coba Kelompok Besar.....	92

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar I : Fungsi Media Dalam Proses Pembelajaran .....	12
Gambar II : Langkah-Langkah Pengembangan Metode R&D.....	38
Gambar III : Bagan Desain <i>Flow Chart</i> .....	59
Gambar IV : Proses Editing Contoh Gambar Motif Dan Foto Menggunakan <i>Corel Draw X4</i> .....	72
Gambar V : Proses Pembuatan Video .....	73
Gambar VI : Proses Editing Video Menggunakan <i>Movie Edit Pro</i> .....	73
Gambar VIII : Proses Pembuatan Gambar <i>Background</i> Menggunakan <i>Adobe Photoshop Cs CC</i> .....	74
Gambar VIII : Proses Convert File Video Menggunakan <i>Format Factory</i> .....	75
Gambar IX : Proses Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan <i>Adobe Flash Cs 3</i> .....	75
Gambar X : Menambah Contoh Canting Isen Sebelum Revisi.....	79
Gambar XI : Menambah Contoh Canting Isen Setelah Revisi .....	79
Gambar XII : Menambah Contoh Motif Pada Golongan Motif Modern Setelah Revisi .....	80
Gambar XIII : Memperjelas Pada Contoh Bahan Naphthol Dan Garam Diazo Sebelum Revisi.....	80
Gambar XIV : Memperjelas Pada Contoh Bahan Naphthol Dan Garam Diazo Setelah Revisi .....	81
Gambar XV : Penambahan Pada Kata Garam Menjadi Garam Diazo Sebelum Revisi.....	81
Gambar XVI : Penambahan Pada Kata Garam Menjadi Garam Diazo Setelah Revisi.....	82
Gambar XVII : Penambahan Target <i>User</i> dan Identitas Pengembang pada <i>Title Page</i> Sebelum Revisi .....	82

Gambar XVIII	: Penambahan Target <i>User</i> dan Identitas Pengembang pada <i>Title Page</i> Setelah Revisi .....	83
Gambar XIX	: Penambahan Sumber Video Sebelum Revisi .....	83
Gambar XX	: Penambahan Sumber Video Setelah Revisi.....	84
Gambar XXI	: Penghilangan <i>Scroll</i> Sebelum Revisi.....	84
Gambar XXII	: Penghilangan <i>Scroll</i> Setelah Revisi .....	85
Gambar XXIII	: Penambahan Nomor Halaman Sebelum Revisi.....	85
Gambar XXIV	: Penambahan Nomor Halaman Setelah Revisi .....	86
Gambar XXV	: Penambahan Nomor Pada Gambar Sebelum Revisi.....	86
Gambar XXVI	: Penambahan Nomor Pada Gambar Setelah Revisi.....	87
Gambar XXVII	: Diagram Hasil Validasi Ahli Materi, Ahli Media dan Uji Coba Peserta Didik .....	93
Gambar XXVIII	: Pembuatan sampul <i>Compact Disk</i> (CD).....	94
Gambar XXIX	: Pembuatan sticker sampul kepingan <i>Compact Disk</i> (CD).....	94

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BATIK TULIS BERBASIS  
MULTIMEDIA INTERAKTIF MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS3  
PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA KELAS VII  
DI MTS NEGERI GODEAN**

Oleh Abdul Aziz  
NIM 12207244001

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) menghasilkan produk media pembelajaran batik tulis berbasis multimedia interaktif untuk kelas VII SMP/MTs, dan (2) mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran batik tulis berbasis multimedia interaktif tersebut.

Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development*, dengan prosedur pengembangan adaptasi dari model pengembangan Borg and Gall. Penelitian ini meliputi 10 tahap, yaitu: (1) menemukan potensi masalah, (2) pengumpulan data, (3) pengembangan produk awal, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian, (9) revisi, dan (10) produksi massal. Uji coba dilaksanakan setelah melalui uji validitas oleh ahli materi dan ahli media. Uji coba dilaksanakan di MTs Negeri Godean dengan melibatkan 53 peserta didik kelas VII, terdiri dari uji coba perorangan sebanyak 6 orang, uji coba kelompok kecil sebanyak 15 orang, dan uji coba kelompok besar sebanyak 32 peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, pengamatan atau observasi, angket, dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif dari data kuantitatif untuk pengembangan produk media pembelajaran batik tulis berbasis multimedia interaktif untuk kelas VII dan deskriptif kualitatif untuk mengetahui respon peserta didik.

Hasil penelitian dan pengembangan ini menunjukkan bahwa: (1) telah dihasilkan media pembelajaran batik tulis berbasis multimedia interaktif untuk kelas VII dengan penilaian dari beberapa ahli yaitu: (a) hasil ahli materi dengan persentase rata-rata skor semua aspek 88.1% masuk kedalam kategori sangat baik, (b) ahli media dengan persentase rata-rata skor semua aspek 83.1%. (2) uji coba produk dilakukan dengan tiga tahap yaitu: (a) uji coba perorangan persentase rata-rata penilaian semua aspek 90.1% masuk ke dalam kategori sangat baik. (b) uji coba kelompok kecil persentase rata-rata penilaian semua aspek 86.1% masuk dalam kategori sangat baik. (c) uji coba kelas besar persentase rata-rata penilaian semua aspek 84.6% masuk dalam kategori sangat baik. Dari analisis data yang diperoleh di atas, menunjukkan bahwa media pembelajaran batik tulis berbasis multimedia interaktif untuk kelas VII di MTs Negeri Godean masuk ke dalam kriteria sangat baik. Respon peserta didik terhadap media pembelajaran batik tulis berbasis multimedia interaktif sangat baik.

**Kata Kunci:** Pengembangan, Media Pembelajaran, *Adobe Flash*

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan Nasional berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Untuk mengemban fungsi tersebut pemerintah menyelenggarakan sistem Pendidikan Nasional yang di mana tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Oleh karena itu pendidikan harus terlaksana dengan baik demi membentuk karakter-karakter dan jatidiri anak bangsa dan memajukan kesejahteraan setiap orang.

Dunia pendidikan saat ini telah mengalami perkembangan pesat seiring dengan perkembangan teknologi dan komunikasi. Masyarakat semakin menyadari akan pentingnya peran teknologi dan komunikasi dalam menunjang terlaksananya pendidikan yang sesuai dengan era globalisasi. Dunia pendidikan saat ini sedang berlomba-lomba untuk mengembangkan kemampuan di bidang teknologi dan komunikasi, berkembang dari abad ke abad pendidikan semakin maju tanpa meninggalkan sistem-sistem yang awal dahulu digunakan. Peningkatan inovasi dalam pembelajaran harus terus dilakukan baik itu berupa metode mengajar dan media pembelajaran sebagaimana dua unsur tersebut harus diperhatikan. Sebagaimana telah dikemukakan oleh Arsyad (2015 : 19), dalam proses belajar



mengajar dua unsur yang sangat penting di antaranya metode pembelajaran dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan sebagaimana pemilihan jenis media pembelajaran yang baik diharapkan mampu menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Menurut Suyono & Hariyanto (2015: 19), metode pembelajaran adalah seluruh perencanaan dan prosedur maupun langkah-langkah kegiatan pembelajaran termasuk pilihan cara penilaian yang akan dilaksanakan. Sedangkan Munadi (2013: 8) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam empat kelompok besar yaitu: media audio, media visual, media audio-visual, dan multimedia, salah satu fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.

Perkembangan teknologi di dunia pendidikan dan pembelajaran belum sepenuhnya bisa dimanfaatkan secara maksimal oleh guru, banyak guru yang masih menggunakan metode mengajar ceramah, metode ceramah ini merupakan metode penyampaian materi dari guru kepada siswa dengan cara guru menyampaikan materi melalui bahasa lisan baik verbal maupun nonverbal, dalam hal ini kedudukan siswa adalah sebagai penerima materi pembelajaran dan guru sebagai sumber belajar. Metode ini menuntut keaktifan guru sehingga guru

dituntut untuk menyampaikan materi yang mudah dipahami siswa terkadang juga dengan metode ini terlihat monoton, sehingga siswa merasa bosan.

Metode tersebut di atas sebenarnya kurang efektif lagi digunakan sepenuhnya dalam proses pengajaran di zaman saat ini dan perlu diadakan perubahan. Untuk itu guru harus memiliki kemampuan dan keterampilan menggunakan metode pembelajaran lain. Namun, metode pembelajaran ceramah tersebut tidak serta merta ditinggalkan, akan tetapi guru harus menggunakan kombinasi metode pembelajaran ceramah dengan metode pembelajaran lain pada setiap pertemuan. Penggunaan metode pembelajaran ceramah biasanya efektif digunakan pada proses awal pembelajaran dilakukan atau ketika guru memberikan pengantar kepada peserta didik sebelum mengkombinasikan dengan metode pembelajaran lain yang akan digunakan. Dalam pembelajaran Seni budaya (Seni rupa) kelas VII di MTs Negeri Godean ditandai dengan ceramah dan dilanjutkan dengan penjelasan, dilanjutkan dengan praktik membuat karya.

Berdasarkan pengamatan peneliti pada saat pembelajaran seni budaya (seni rupa) di MTs Negeri Godean, penyampaian materi oleh guru kebanyakan hanya menggunakan metode ceramah, guru hanya menggunakan media papan tulis dan alat peraga untuk mencatat sambil menerangkan materi pelajaran kerajinan batik tulis. Untuk penggunaan media pembelajaran Sudah ada media digital untuk membantu memberikan materi pelajaran, yaitu *PowerPoint*, tapi belum maksimal. Penggunaan media dapat membantu siswa lebih memahami materi dan dapat mengulang isi materi ketika diperlukan. Selain itu, dalam proses pembelajaran

situasi belajar kurang kondusif, respon peserta didik kurang terlihat dalam proses pembelajaran cenderung kurang komunikatif dan tidak efektif baik dalam proses pembelajaran teori maupun praktik.

Oleh karena itu, berdasarkan uraian latar belakang permasalahan di atas, keberadaan media pembelajaran interaktif sangat membantu untuk mengatasi permasalahan tersebut dan juga mempermudah dalam menyampaikan pesan-pesan dari bahan pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru kepada peserta didik. Sebagaimana Munadi (2013: 152), mengemukakan bahwa beberapa hal media pembelajaran dapat menggantikan fungsi guru terutama sebagai sumber belajar, salah satu media yang dapat menjalankan fungsi demikian tersebut adalah multimedia interaktif. Media pembelajaran interaktif diprogram atau dirancang untuk dipakai oleh siswa secara individual (belajar mandiri), selain dari pada itu media pembelajaran interaktif dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran sebab cukup efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik dan penggunaanya cocok untuk mengajarkan suatu proses atau tahapan. Dengan demikian terdapat berbagai macam teknologi multimedia untuk membuat media pembelajaran interaktif yaitu dengan *Adobe Flash CS3*.

*Adobe Flash CS3* merupakan salah satu *software* animasi yang sangat populer dan sudah diakui kecanggihannya, kelengkapan fasilitas dan kemampuan yang luar biasa dalam membuat animasi menjadikan *software* ini banyak dipakai oleh animator *flash*, karena keberadaanya benar-benar mampu membantu dan memudahkan pemakai dalam menyelesaikan pekerjaan, terutama pekerjaan

animasi dan presentasi. Media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS3* ini hanyalah sebagai alat bantu menyalurkan ilmu materi pembelajaran batik tulis dari guru ke peserta didik. Dengan demikian dengan menggunakan bantuan media pembelajaran interaktif ini diharapkan dapat menambah respon siswa dalam mengikuti proses pembelajaran serta membuat situasi belajar yang kondusif dan menarik untuk peserta didik, selain itu diharapkan dapat membuat semangat belajar siswa agar peserta didik terus meningkatkan prestasi belajarnya dan tetap melestarikan kerajinan batik tulis.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas dapat, dapat ditarik masalah bahwa:

1. Pada era globalisasi, teknologi dalam pendidikan harus diterapkan dengan semaksimal mungkin, guna mendukung pembelajaran yang inovatif dan interaktif.
2. Penggunaan metode pembelajaran guru masih cenderung konvensional dan bersifat monoton, tanpa variasi kreatif.
3. Aplikasi media pembelajaran berbasis media interaktif menggunakan *Adobe Flash CS3* pada pembelajaran batik tulis belum diterapkan di MTs Negeri Godean Kelas VII.
4. Perlu diciptakan dan dikembangkan aplikasi media pembelajaran batik tulis berbasis multimedia interaktif menggunakan *Adobe Flash CS3*.

5. Respon peserta didik dalam proses pembelajaran kurang dan pembelajaran cenderung kurang komunikatif dan efektif.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan permasalahan di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini dibatasi pada point 3 dan 5 yaitu: bagaimana pengembangan media pembelajaran batik tulis berbasis multimedia interaktif menggunakan *Adobe Flash CS3* untuk kelas VII di MTS Negeri Godean dan respon peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran tersebut.

### **D. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana proses pengembangan produk media pembelajaran batik tulis berbasis multimedia interaktif menggunakan *Adobe Flash CS3* dalam pembelajaran batik tulis bagi peserta didik kelas VII di MTs Negeri Godean?
2. Bagaimana respon peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran batik tulis berbasis multimedia interaktif ini?

### **E. Tujuan Penelitian**

Setelah mengetahui rumusan masalah tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengembangkan produk media pembelajaran batik tulis berbasis multimedia interaktif menggunakan *Adobe Flash CS3* dalam pembelajaran batik tulis bagi peserta didik kelas VII di MTs Negeri Godean.

2. Mengetahui respon peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran batik tulis berbasis multimedia interaktif.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Hasil dari pelaksanaan penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat, sebagai berikut:

##### **1. Manfaat Teoritis**

- a. Hasil dari penelitian ini dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dalam proses pembelajaran batik tulis kelas VII di MTs Negeri Godean.
- b. Hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan siswa dalam mempelajari batik tulis di MTs Negeri Godean.

##### **2. Manfaat Praktis**

- a. Dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran batik tulis.
- b. Dapat membantu siswa untuk lebih mandiri dan kreatif dalam proses pembelajaran batik tulis.
- c. Dapat membantu proses pembelajaran siswa agar lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga siswa lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran batik tulis.
- d. Bagi peneliti, dapat memberikan pengalaman dalam menyusun media pembelajaran batik tulis berbasis multimedia interaktif menggunakan *Adobe Flash CS3* untuk mendukung proses pembelajaran batik tulis.



## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Deskripsi Teori**

##### **1. Media pembelajaran**

Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Menurut Sadiman, Dkk. (2003: 6), media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat, serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Sedangkan Arsyad (2015: 3), mengemukakan bahwa media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya. Media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (peserta didik).

Dari penjelasan di atas dapat diketahui bahwa media dalam pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim (guru) ke penerima (peserta didik) berupa pesan atau informasi. Media pembelajaran interaktif sangat diperlukan guna memotivasi peserta didik untuk menemukan dan menentukan desain yang tepat untuk diterapkan pada karya, mengubah pendapat siswa dari sulit membuat kerajinan batik tulis menjadi bisa dan diharapkan menjadi menyenangkan, selain itu bukan sekedar meniru atau mengadopsi desain yang telah ada, media pembelajaran ini bersifat luas membuat

siswa dapat mengembangkan desain mereka, siswa biasanya menemukan desain atau menciptakan ide desain penemuan desain yang sama sekali baru adalah salah satu bentuk kemampuan berpikir kreatif yang tinggi, siswa dapat lebih kreatif untuk menciptakan desain dan kerajinan batik tulis yang baru, tentunya tidak meninggalkan budaya dan keunikan daerah setempat.

Media pembelajaran menjadi komponen penting untuk menunjang proses belajar mengajar, sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (peserta didik). Media dalam konteks pembelajaran, dengan demikian adalah bahasanya guru yang dibuat oleh guru pada saat proses belajar mengajar yang diharapkan dapat dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, motivasi serta rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran.

Menurut Daryanto (2013: 7), media pembelajaran adalah komponen integral dari sistem pembelajaran. Menurut Munadi (2013: 7-8), media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Sedangkan Arsyad (2015: 6), media pendidikan atau media pembelajaran adalah alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas.

Dari beberapa pendapat tokoh tersebut dapat diketahui bahwa media pembelajaran merupakan komponen integral untuk menyampaikan dan menyalurkan pesan, informasi dalam pembelajaran di dalam maupun di luar kelas.

#### **a. Tujuan dan Manfaat media Pembelajaran**

Tujuan penggunaan media pembelajaran menurut Arsyad (2015: 24-25) adalah sebagai berikut:

- 1) Untuk tujuan informasi, media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi dihadapan siswa. Isi dan bentuk penyajian bersifat umum. Berfungsi sebagai pengantar, ringkasan laporan, atau pengetahuan latar belakang.
- 2) Untuk tujuan instruksi dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktifitas. Materi harus dirancang secara sistematis dan psikologis dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan instruksi yang efektif. Disamping menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan perorangan siswa.

Manfaat penggunaan media pembelajaran menurut Arsyad (2015: 29-30):

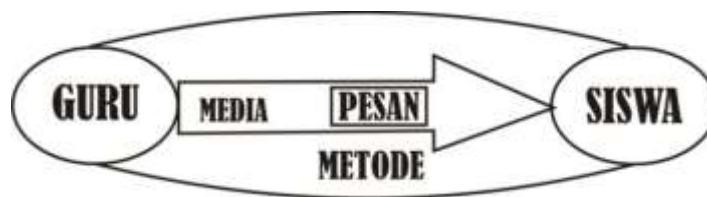
- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung

antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan minatnya.

- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu:
  - a) Objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung di ruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, slide, realita, film, radio, atau model.
  - b) Objek atau benda yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh indera dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, slide, atau gambar.
  - c) Kejadian langka yang terjadi di masa lalu atau terjadi atau terjadi sekali dalam puluhan tahun dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto, slide, di samping secara verbal.
  - d) Objek atau proses yang amat rumit seperti peredaran darah dapat ditampilkan secara konkret melalui film, gambar, slide, atau simulasi komputer.
  - e) Kejadian atau percobaan yang dapat membahayakan dapat disimulasikan dengan media seperti komputer, film, dan video.
  - f) Peristiwa alam seperti terjadinya letusan gunung berapi atau proses yang dalam kenyataan memakan waktu lama seperti proses kepompong menjadi kupu-kupu dapat disajikan dengan teknik-teknik rekaman seperti *time-lapse* untuk film , video, slide, atau simulasi komputer.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karya wisata, kunjungan, kunjungan ke museum atau kebun binatang.

## b. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Daryanto (2013: 8), fungsi media dalam pembelajaran memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa) sedangkan metode adalah prosedur untuk membantu siswa dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran. Ditunjukkan pada Gambar I.



Gambar I: Fungsi Media dalam Proses Pembelajaran  
(Sumber: Daryanto, 2013: 8)

Selain itu Munadi (2013: 37-48), menjelaskan fungsi media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran sebagai sumber pembelajaran, sebagai penyalur, penyampai, penghubung.
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 memiliki dua kemampuan yakni membatasi ruang dan waktu dan mengatasi keterbatasan inderawi.
4. Fungsi psikologis:
  - a. Fungsi atensi yang bermakna bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian (*attention*) siswa terhadap materi ajar.

- b. Fungsi afektif, yakni menggugah perasaan, emosi, dan tingkat penerimaan atau penolakan siswa terhadap sesuatu.
  - c. Fungsi kognitif, siswa yang belajar melalui media pembelajaran akan memperoleh dan menggunakan bentuk-bentuk representasi yang mewakili objek-objek yang dihadapi, baik objek itu berupa orang, benda, atau kejadian/peristiwa.
  - d. Fungsi imajinatif, media pembelajaran dapat mengembangkan imajinasi siswa.
  - e. Fungsi motivasi, yakni dapat menggugah semangat siswa dalam belajar.
5. Fungsi sosio kultural, mengatasi hambatan sosio-kultural antarpeserta komunikasi pembelajaran.

Dari beberapa penjelasan di atas dapat diketahui bahwa media dalam pembelajaran memiliki fungsi sebagai pembawa informasi sumber pembelajaran untuk menambah perbendaharaan kata dari sumber (guru) ke penerima (peserta didik).

### **c. Jenis-jenis Media Membelajaran**

Menurut Arsyad (2015: 31-35) berdasarkan perkembangan teknologi saat ini jenis media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam empat kelompok, yaitu:

- 1) Media hasil teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses percetakan mekanis atau fotografis. Kelompok media hasil teknologi

cetak meliputi teks, grafik, foto, atau representasi fotografik dan reproduksi.

Teknologi cetak memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

- a) Teks dibaca secara linear, sedangkan visual diamati berdasarkan ruang.
  - b) Baik teks maupun visual menampilkan komunikasi satu arah dan reseptis.
  - c) Teks dan visual ditampilkan statis (diam).
  - d) Pengembangannya sangat tergantung kepada prinsip-prinsip kebahasaan dan persepsi visual.
  - e) Baik teks maupun visual berorientasi (berpusat) pada siswa.
  - f) Informasi dapat diatur kembali atau ditata ulang oleh pemakai.
- 2) Media hasil teknologi audio-visual adalah produksi dan penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung kepada pemahaman kata atau simbol-simbol yang serupa. Ciri-ciri utama teknologi media audio-visual adalah sebagai berikut:
- a) Mereka biasanya bersifat linear.
  - b) Mereka biasanya menyajikan visual yang dinamis.
  - c) Mereka digunakan dengan cara yang telah ditetapkan sebelumnya oleh perancang/pembuatnya.
  - d) Mereka merupakan representasi fisik dari gagasan real atau gagasan abstrak.
  - e) Mereka dikembangkan menurut prinsip psikologis behaviorisme dan kognitif.
  - f) Umumnya mereka berorientasi kepada guru dengan tingkat pelibatan interaktif murid yang rendah.
- 3) Media hasil teknologi yang berdasarkan komputer merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-

sumber yang berbasis mikro-prosesor (otak/pengelola utama dalam sebuah sistem komputer). Beberapa ciri-ciri media yang dihasilkan teknologi berbasis komputer (baik perangkat keras maupun perangkat lunak) adalah sebagai berikut:

- a) Mereka dapat digunakan secara acak, non-sekuensial, atau secara linear.
  - b) Mereka dapat digunakan sesuai keinginan siswa atau berdasarkan keinginan perancang/pengembang sebagaimana direncanakannya.
  - c) Biasanya gagasan-gagasan disajikan dalam gaya abstrak dengan kata, simbol, dan grafik.
  - d) Prinsip-prinsip ilmu kognitif yang menggambarkan media ini.
  - e) Pembelajaran dapat berorientasi siswa dan melibatkan interaktivitas siswa yang tinggi.
- 4) Media hasil teknologi gabungan cetak dan komputer adalah untuk menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer. Ciri-cirinya adalah sebagai berikut:
- a) Dapat digunakan secara acak, sekuensial, secara linear.
  - b) Dapat digunakan sesuai dengan keinginan siswa, bukan saja dengan cara yang direncanakan dan diinginkan oleh perancangannya.
  - c) Gagasan disajikan secara realistik dalam konteks pengalaman siswa, menurut apa yang relevan dengan siswa, dan di bawah pengendalian siswa.
  - d) Prinsip ilmu kognitif dan konstruktivisme diterapkan dalam pengembangan dan penggunaan pelajaran.



- e) Pembelajaran ditata dan terpusat pada lingkup kognitif sehingga pengetahuan dikuasai jika pelajaran itu digunakan.
- f) Bahan-bahan pelajaran melibatkan banyak interaktivitas siswa.
- g) Bahan-bahan pelajaran memadukan kata dan visual dari berbagai sumber.

#### **d. Syarat dan Kriteria Media Pembelajaran**

Menurut Arsyad (2015: 74-76) menjekaskan bahwa kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media pembelajaran merupakan bagian dari sistem instruksional secara keseluruhan. Maka beberapa syarat dan kriteria yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran syarat dan kriteria media pembelajaran yang baik yaitu:

1. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Media dipilih berdasarkan tujuan instruksional yang telah ditetapkan yang secara umum mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Tujuan ini dapat digambarkan dalam bentuk tugas yang harus dikerjakan/dipertunjukkan oleh siswa, seperti menghafal, melakukan kegiatan yang melibatkan kegiatan fisik atau pemakaian prinsip-prinsip seperti sebab akibat, dan mengerjakan tugas-tugas yang melibatkan pemikiran pada tingkatan lebih tinggi.
2. Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi. Agar dapat membantu proses pembelajaran secara efektif, media harus selaras dan sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran dan kemampuan mental siswa.

3. Praktis, luwes, dan bertahan. Jika tidak tersedia waktu, dana atau sumber daya lainnya untuk memproduksi, tidak perlu dipaksakan. Media yang dipilih sebaiknya dapat digunakan dimanapun dan kapan pun dengan peralatan yang tersedia disekitarnya, serta mudah dipindahkan dan dibawa kemana-mana.
4. Guru terampil menggunakannya. Ini merupakan salah satu kriteria utama. Apapun media itu, guru harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran. Nilai dan manfaat media amat ditentukan oleh guru yang menggunakannya.
5. Pengelompokan sasaran. Media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil atau perorangan. Ada media yang tepat untuk jenis kelompok besar, kelompok sedang, kelompok kecil, dan perorangan.
6. Mutu teknis. Pengembangan visual baik gambar maupun fotografi harus memenuhi persyaratan teknis tertentu.

**e. Keterkaitan Media dengan Pembelajaran**

Menurut Sadiman, Dkk (2003: 11), proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran/media dan penerima pesan. Pesan yang akan dikomunikasikan adalah isi ajaran atau didikan yang ada dalam kurikulum, sumber pesannya bisa guru, siswa, orang lain ataupun penulis buku dan produser media. Salurannya media pembelajaran dan penerima pesannya adalah siswa atau guru.

Dalam proses belajar mengajar, media pembelajaran dalam proses pembelajaran menjadi sesuatu yang sangat penting. Sebagaimana telah dijelaskan sebelumnya bahwa media pembelajaran merupakan komponen integral untuk menyampaikan dan menyalurkan pesan, informasi dalam pembelajaran di dalam maupun di luar kelas. Selain itu, Hamalik (1986: 30), mengemukakan bahwa media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Dari penjelasan diatas dapat diketahui bahwa keterkaitan media dengan pembelajaran, media menjadi sesuatu yang sangat penting yang menjadi perantara komunikasi guru dengan siswa dalam proses pembelajaran sebagaimana penyampaian pesan dilakukan oleh guru dan siswa sebagai penerima pesan, selain itu, media pembelajaran menjadi komponen pendukung dalam penyampaian pesan yang dapat membangkitkan keinginan, minat, dan rangsangan belajar siswa, serta membawa pengaruh psikologis terhadap siswa dalam proses pembelajaran.

## **2. Pengembangan Media Pembelajaran**

### **a. Format Pengembangan Multimedia Pembelajaran**

Menurut Daryanto (2013: 54-56) format sajian multimedia pembelajaran dapat dikategorikan ke dalam lima kelompok yaitu:

### 1) Tutorial

Format sajian ini merupakan multimedia pembelajaran yang dalam penyampaian materinya dilakukan secara tutorial, sebagaimana layaknya tutorial yang dilakukan oleh guru atau infrastruktur. Informasi yang berisi suatu konsep disajikan dengan teks, gambar, baik diam atau bergerak dan grafik.

Pada saat yang tepat, yaitu ketika dianggap bahwa pengguna telah membaca, menginterpretasikan dan menyerap konsep itu, diajukan serangkaian pertanyaan dan tugas. Jika jawaban atau respon pengguna benar, kemudian dilanjutkan dengan materi berikutnya. Jika jawaban atau respon pengguna salah, maka pengguna harus mengulang memahami konsep tersebut secara keseluruhan atau pada bagian-bagian tertentu saja (remedial). Kemudian pada bagian akhir biasanya akan diberikan serangkaian pertanyaan yang merupakan tes untuk mengukur tingkat pemahaman pengguna atas konsep atau materi yang disampaikan.

### 2) *Drill dan Practice*

Format ini dimaksudkan untuk melatih pengguna sehingga mempunyai kemahiran di dalam sesuatu keterampilan atau memperkuat penguasaan terhadap suatu konsep. Program ini juga menyediakan serangkaian soal atau pertanyaan yang biasanya ditampilkan secara acak, sehingga setiap kali digunakan maka soal atau pertanyaan yang tampil akan selalu berbeda, atau paling tidak dalam kombinasi yang berbeda.

Program ini juga dilengkapi dengan jawaban yang benar, lengkap dengan penjelasannya sehingga diharapkan pengguna akan bisa pula memahami suatu

konsep tertentu. Pada bagian akhir, pengguna juga bisa melihat skor akhir yang dia capai, sebagai indikator untuk mengukur tingkat keberhasilan dalam memecahkan soal-soal yang diajukan.

### 3) Simulasi

Multimedia pembelajaran dengan format ini mencoba menyamai proses dinamis yang terjadi di dunia nyata, misalnya untuk mensimulasikan pesawat terbang, di mana pengguna seolah-olah akan melakukan aktifitas menerbangkan pesawat terbang, menjalankan usaha kecil, atau pengendalian tenaga listrik tenaga nuklir dan lain-lain. Pada dasarnya format ini mencoba memberikan pengalaman masalah dunia nyata yang biasanya berhubungan dengan suatu resiko.

### 4) Percobaan atau eksperimen

Format ini hampir mirip dengan format simulasi, namun lebih ditunjukkan pada kegiatan-kegiatan yang bersifat eksperimen, seperti kegiatan praktikum di laboratorium IPA, biologi atau kimia. Program menyediakan serangkaian peralatan dan bahan, kemudian pengguna bisa melakukan percobaan atau eksperimen eksperimen lain berdasarkan petunjuk tersebut. Diharapkan pada akhirnya pengguna dapat menjelaskan suatu konsep atau fenomena tertentu berdasarkan eksperimen yang mereka lakukan secara maya tersebut.

### 5) Permainan atau *Games*

Tentu saja bentuk permainan yang disajikan di sini tetap mengacu pada proses pembelajaran dan dengan program multimedia berformat ini diharapkan menjadi aktifitas belajar sambil bermain. Dengan demikian pengguna tidak merasa bahwa mereka sesungguhnya sedang belajar.

Media pembelajaran berbasis multimedia haruslah mudah digunakan yang memuat navigasi-navigasi sederhana yang memudahkan pengguna. Selain itu harus menarik agar merangsang pengguna agar tertarik menjelajah seluruh program, sehingga seluruh materi pembelajaran yang terkandung di dalamnya dapat terserap dengan baik. Materi pembelajaran yang terkandung di dalamnya juga harus disesuaikan dengan kebutuhan pengguna, sesuai dengan kurikulum dan mengandung banyak manfaat.

Media pembelajaran berbasis multimedia tersebut juga harus mudah peng-*install*-annya pada komputer, serta tidak memerlukan CD dalam menjalankannya. Karena dengan kemudahan tersebut membuat pengguna merasa lebih praktis dan penyebarannya akan lebih luas

#### **b. Tahap Pengembangan Media Pembelajaran**

Menurut Darmawan (2013: 34-44), prosedur pengembangan multimedia interaktif terdiri dari beberapa langkah, yaitu:

##### 1) Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum berisi tentang menentukan topik untuk judul tinjauan, materi sasaran, dan tujuan. Selain itu melihat sejauh mana spesifikasi keilmuan dan ketepatan metodologi pembelajaran dengan substansi materi dan kompetensi yang diharapkan.

## 2) Membuat *Flow Chart*

*Flow Chart* merupakan penggambaran menyeluruh mengenai alur program, yang akan dibuat dengan simbol-simbol tertentu. Dengan *Flow Chart*, alur program mulai dari start sampai *finish* dapat tergambarkan secara utuh.

## 3) Membuat *Story board*

*Story board* pada dasarnya merupakan pengembangan dari *flow chart* yang memberikan penjelasan secara lebih lengkap dari setiap alur yang terdapat pada *flow Chart*.

## 4) Mengumpulkan Bahan

Mengumpulkan bahan-bahan yang menunjang media pembelajaran interaktif kerajinan batik tulis berupa bahan teks, grafis, animasi, video maupun *audio*.

## 5) Pemrograman (Produksi)

Pemrograman pada dasarnya menggabungkan berbagai bahan grafis, animasi, dan teks yang disusun berdasarkan alur yang sesuai dengan *flow chart*.

## 6) *Finishing*

*Finishing* merupakan tahap akhir dalam pengembangan multimedia pembelajaran interaktif.

### **3. Multimedia**

#### **a. Pengertian Multimedia**

Multimedia berasal dari kata *multi* dan *media*. *Multi* yang berasal dari bahasa latin yaitu *nouns* yang berarti banyak atau bermacam-macam. Sedangkan kata *media* berasal dari bahasa latin, yaitu *medium* yang berarti perantara atau

sesuatu yang dipakai untuk menghantarkan, menyampaikan, atau membawa sesuatu (Munir, 2013: 2)

Menurut Munir (2013: 2), multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (format file) yang berupa teks, gambar, (vektor atau bitmap), grafik, sound, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang telah dikemas menjadi file digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan atau mengantarkan pesan kepada publik. Menurut Mayer (2009: 3), multimedia merupakan persentasi materi dengan menggunakan kata-kata yang tercetak atau terucapkan sekaligus gambar-gambar.

Menurut sudut pandang ahli media, sebelum berkembangnya dunia teknologi informasi bahwa multimedia dipandang sebagai salah satu pemanfaatan banyak media yang digunakan dalam suatu proses interaksi penyampaian pesan dari sumber pesan kepada penerima pesan, salah satunya dalam konteks pembelajaran antara guru dan peserta didik (Darmawan, 2013: 31-32).

Berdasarkan penjelasan di atas dapat diketahui bahwa multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media yang berupa teks, gambar, grafik, sound, animasi, video, yang digunakan dalam suatu proses persentasi dan interaksi penyampaian pesan dari sumber pesan kepada penerima pesan, salah satunya dalam konteks pembelajaran antara guru dan peserta didik.

#### **b. Multimedia Interaktif**

Daryanto (2013: 51), multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna,



sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Sedangkan Munadi (2013: 152), mengemukakan bahwa multimedia interaktif dapat digunakan dalam kegiatan dalam kegiatan pembelajaran sebab cukup efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Munir (2013: 110), menjelaskan multimedia interaktif adalah suatu tampilan multimedia yang dirancang oleh desainer agar tampilannya memenuhi fungsi menginformasikan pesan dan memiliki interaktifitas kepada penggunanya (*user*).

Dari penjelasan dapat diketahui bahwa multimedia interaktif merupakan suatu alat yang efektif dapat digunakan dalam pembelajaran yang di mana dapat dikontrol dan dioperasikan dengan memilih apa yang dikehendaki oleh pengguna (*user*)

Menurut Munir (2013: 113-114), kelebihan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran adalah:

- a. Sistem pembelajaran lebih inovatif dan interaktif
- b. Pendidik akan selalu dituntut untuk kreatif inovatif dalam mencari terobosan pembelajaran.
- c. Mampu menggabungkan antara teks, gambar, audio, musik, animasi, gambar atau video dalam satu kesatuan yang saling mendukung guna tercapainya tujuan pembelajaran.
- d. Menambah motivasi peserta didik selama proses belajar mengajar hingga didapatkan tujuan pembelajaran yang diinginkan.

- e. Mampu memvisualisasikan materi yang selama ini sulit untuk diterangkan hanya sekedar dengan penjelasan atau alat peraga yang konvensional.
- f. Melatih peserta didik lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetahuan.

#### **4. Pembelajaran Batik**

##### **a. Pembelajaran Kurikulum 2013**

Menurut Permendikbud No.65 Tahun 2013 tentang standar proses, proses pembelajaran dalam kurikulum 2013 pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Untuk itu setiap satuan pendidikan melakukan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran serta penilaian proses pembelajaran untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas ketercapaian kompetensi lulusan. Prinsip pembelajaran yang digunakan adalah:

- a. Dari peserta didik diberi tahu menuju peserta didik mencari tahu.
- b. Dari guru sebagai satu-satunya sumber belajar menjadi belajar berbasis aneka sumber belajar.
- c. Dari pendekatan tekstual menuju proses sebagai penguatan penggunaan pendekatan ilmiah.
- d. Dari pembelajaran berbasis konten menuju pembelajaran berbasis kompetensi.
- e. Dari pembelajaran parsial menuju pembelajaran terpadu.

- f. Dari pembelajaran yang menekankan jawaban tunggal menuju pembelajaran dengan jawaban yang kebenarannya multi dimensi.
- g. Dari pembelajaran verbalisme menuju keterampilan aplikatif.
- h. Peningkatan dan keseimbangan antara keterampilan fisikal (*hardskills*) dan keterampilan mental (*softskills*).
- i. Pembelajaran yang mengutamakan pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik sebagai pembelajar sepanjang hayat; pembelajaran yang menerapkan nilai-nilai dengan memberi keteladanan (*ing ngarso sung tulodo*), membangun kemauan (*ing madyo mangun karso*), dan mengembangkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran (*tut wuri handayani*).
- j. Pembelajaran yang berlangsung di rumah, di sekolah, dan di masyarakat.
- k. Pembelajaran yang menerapkan prinsip bahwa siapa saja adalah guru, siapa saja adalah siswa, dan di mana saja adalah kelas.
- l. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan dan efektivitas pembelajaran dan pengakuan atas perbedaan individual dan latar belakang budaya peserta didik.

Terkait dengan prinsip di atas, dikembangkan standar proses yang mencakup perencanaan proses pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran, penilaian hasil pembelajaran, dan pengawasan proses pembelajaran.

Untuk mencapai kualitas yang telah dirancang dalam dokumen kurikulum, kegiatan pembelajaran perlu menggunakan prinsip yang:

- 1) Berpusat pada peserta didik.
- 2) Mengembangkan kreativitas peserta didik.

- 3) Menciptakan kondisi menyenangkan dan menantang.
- 4) Bermuatan nilai, etika, estetika, logika, dan kinestetika.
- 5) Menyediakan pengalaman belajar yang beragam melalui penerapan berbagai strategi dan metode pembelajaran yang menyenangkan, kontekstual, efektif, efisien, dan bermakna.

Proses pembelajaran sepenuhnya diarahkan pada pengembangan ketiga ranah yaitu sikap, pengetahuan dan keterampilan secara utuh/holistik, artinya pengembangan ranah yang satu tidak bisa dipisahkan dengan ranah lainnya. Dengan demikian proses pembelajaran secara utuh melahirkan kualitas pribadi yang mencerminkan keutuhan penguasaan sikap, pengetahuan, dan keterampilan (Permendikbud No.65 Tahun 2013).

#### **b. Pembelajaran**

Tuhan Yang Maha Esa menciptakan apa yang ada di bumi salah satunya adalah manusia, manusia diciptakan oleh Tuhan sebagai makhluk yang paling sempurna dengan dibekali akal, pikiran, perasaan, dan nafsu. Proses belajar dimulai dari hal yang paling sederhana misalnya belajar untuk minum, belajar untuk berbicara, belajar untuk berjalan dan seterusnya, manusia sudah mulai menjalani proses belajar sejak lahir hingga menemui ajal. Istilah pembelajaran mempunyai hubungan yang erat dengan belajar, belajar merupakan sebuah proses dan aktivitas yang selalu dilakukan dan dialami manusia sejak manusia di dalam kandungan, buaian, tumbuh berkembang dari anak-anak, remaja sehingga menjadi

dewasa, sampai ke liang lahat sesuai dengan prinsip pembelajaran sepanjang hayat.

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sisdiknas). Selain itu pembelajaran merupakan proses pendidikan yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan potensi mereka menjadi kemampuan yang semakin lama semakin meningkat dalam sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang diperlukan dirinya untuk hidup dan untuk bermasyarakat, berbangsa, serta berkontribusi pada kesejahteraan hidup umat manusia (Permendikbud Republik Indonesia Nomor 81a Tahun 2013 Tentang Implementasi Kurikulum Pedoman Umum Pembelajaran). Sedangkan Suyono dan Hariyanto (2015: 183), mengemukakan bahwa pembelajaran merupakan identik dengan pengajaran, suatu kegiatan di mana guru mengajar atau membimbing anak-anak menuju proses pendewasaan diri.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat diketahui bahwa pembelajaran merupakan suatu proses interaksi peserta didik dengan guru, di mana guru mengajar atau membimbing dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan potensi mereka menjadi kemampuan yang semakin lama semakin meningkat dalam sikap, pengetahuan, dan keterampilan untuk hidup bermasyarakat berbangsa dan kontribusi kesejahteraan hidup umat manusia.

### c. Pembelajaran Batik

Mata pelajaran batik tulis mempelajari tentang deskripsi batik tulis, wawasan mengenai batik tulis, membuat desain batik tulis, dan membuat batik tulisnya secara langsung (praktek). Sebagaimana dikemukakan Prasetyo (2012: 1), batik adalah salah satu cara pembuatan pakaian di dalamnya salah satunya adalah mempelajari tentang membatik.

Batik tulis ini merupakan kerajinan warisan nenek moyang, batik tulis memiliki ciri khas masing-masing di setiap daerah di Indonesia, saat ini batik tulis sangat populer di kalangan masyarakat walaupun harganya terkesan mahal tetapi tidak menutup kemungkinan bisa dilihat dari prosesnya yang sangat panjang dan beberapa tahap maka dari itu batik tulis terasa mahal harganya. Melihat batik yang ada sekarang banyak batik menggunakan alat modern tidak seperti batik tulis yang dibuat dengan sederhana menggunakan alat tradisional, sehingga batik tulis tetap populer di kalangan masyarakat.

Secara Etimologi dan Terminologinya batik merupakan rangkaian kata *mbat* dan *tik*, dalam bahasa Jawa diartikan sebagai *ngembat* atau melempar berkali-kali, sedangkan *tik* berasal dari titik. Jadi, membatik berarti melempar titik-titik berkali-kali pada kain, sehingga akhirnya membentuk-bentuk titik tersebut berhimpitan menjadi bentuk garis (Musman Dkk, 2011: 1).

Batik di Indonesia merupakan suatu keseluruhan teknik, teknologi, serta pengembangan motif dan budaya yang terkait, yang oleh UNESCO ditetapkan sebagai warisan kemanusiaan untuk budaya lisan dan non-bendawi (*Masterpieces of the Oral and Intangible Heritage of Humanity*) sejak 2 Oktober 2009. Selain

itu, batik merupakan kerajinan yang memiliki nilai seni tinggi dan telah menjadi bagian dari budaya Indonesia (khususnya Jawa) sejak lama. Kala itu pola kerja tukang batik sangat dipengaruhi oleh siklus pertanian saat berlangsung masa tanam atau masa panen padi, mereka sepenuhnya bekerja di sawah. Kesenian batik adalah kesenian gambar di atas kain untuk pakaian yang menjadi salah satu kebudayaan keluarga raja-raja di Indonesia. Sebagaimana dikemukakan oleh Musman, Dkk. (2011:18-19), batik tulis bukan hanya sekadar pekerjaan tukang, akan tetapi merupakan energi kreatif yang menyatukan tangan, hati, dan pikiran untuk memahami malam, canting, bagaimana cara menyapukan malam panas di atas kain dan melihatnya meresap, dan menciptakan semua efek yang berbeda.

#### **5. *Adobe Flash CS3***

Media pembelajaran interaktif yang akan diterapkan di MTs Negeri Godean ini menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS3*. Menurut Madcoms (2015), *Adobe Flash CS3* merupakan salah satu *software* animasi yang sangat populer dan sudah diakui kecanggihannya, kelengkapan fasilitas dan kemampuan yang luar biasa dalam membuat animasi menjadikan *software* ini banyak dipakai oleh animator *flash*, karena keberadaanya benar-benar mampu membantu dan memudahkan pemakai dalam menyelesaikan pekerjaan, terutama pekerjaan animasi dan persentasi.

*Adobe Flash CS3* (yang dulu dikenal dengan *macromedia flash*) merupakan *platform multimedia* yang awalnya dikembangkan oleh *macromedia*,

dan sekarang dikembangkan dan didistribusikan oleh *Adobe System* (Binanto, 2010: 231)

*Adobe Flash CS3* memiliki fitur terbaru yaitu dapat digunakan untuk membuat aplikasi *android* dan *iOS*. Kelebihan lain dari *Adobe Flash* adalah dapat menggabungkan gambar, audio, dan animasi yang menarik (Nurkholis, 2015: 18)

Sejak diperkenalkan pada tahun 1996, *Adobe Flash* menjadi sebuah metode yang populer untuk menambahkan animasi dan interaktivitas pada halaman web. *Adobe Flash* biasanya digunakan untuk membuat animasi, iklan, dan beragam komponen halaman web, dan saat ini digunakan untuk mengembangkan aplikasi internet.

*Adobe Flash* dapat memanipulasi grafik *vektor* dan *raster*, serta mendukung *streaming audio* dan video. *Adobe Flash* mempunyai bahasa *scripting* yang disebut *action script*. *Action script* merupakan suatu perintah dalam animasi *Adobe Flash* yang digunakan untuk membuat animasi yang atraktif (Madcoms, 2012: 142).

Oleh karena itu, berdasarkan penjelasan di atas sangat pas sekali bahwa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dengan materi kerajinan batik tulis ini dibuat menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS3* ini, selain canggih aplikasi ini sangat menarik untuk diterapkan di sekolah dan bisa menjadi pengembangan baru yang selama ini di MTs Negeri Godean hanya menggunakan metode pembelajaran sederhana yang langsung praktik yang terkesan siswa banyak yang bosan dan terjadi keributan di kelas yang sulit dikendalikan, maka dengan penerapan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran



berbasis multimedia interaktif menggunakan *Adobe Flash CS3* ini diharapkan siswa menjadi senang dalam belajar bisa memahami dengan jelas apa itu kerajinan batik tulis.

## **B. Hasil penelitian yang relevan**

Penelitian yang relevan pernah dilakukan oleh:

1. Zildjian Abu Rizal (2013), meneliti tentang pengembangan multimedia pembelajaran keterampilan kelas VII di SMP Negeri 15 Yogyakarta. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan multimedia pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran keterampilan bagi siswa kelas VII SMP Negeri 15 Yogyakarta, menghasilkan multimedia pembelajaran keterampilan bagi siswa kelas VII SMP Negeri 15 Yogyakarta yang layak digunakan untuk kegiatan pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rerata skor validasi I oleh dua ahli materi pada aspek pembelajaran & materi/isi= 90.1%, kategori sangat layak. Hasil validasi II oleh ahli media menunjukkan persentase rata-rata dari ketiga tahap validasi pada aspek tampilan & pemrograman= 87.2%, kategori sangat layak. Pada uji coba perorangan persentase rata-rata penilaian seluruh aspek= 79.9%, kategori sangat layak. Uji coba kelompok kecil persentase rata-rata penilaian seluruh aspek= 85.6%, kategori sangat layak. Uji coba kelompok besar persentase rata-rata penilaian seluruh aspek= 84.1%, kategori sangat layak. Dari analisis data yang diperoleh diatas, menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran keterampilan kelas VII di SMP Negeri 15 Yogyakarta masuk dalam kriteria

sangat layak, dikembangkan secara sistematis, berkualitas, serta layak digunakan untuk kegiatan pembelajaran bagi peserta didik kelas VII di SMP Negeri 15 Yogyakarta.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Nia Legawati (2015), meneliti tentang pengembangan media pembelajaran interaktif kerajinan ikat celup kelas X di SMA N 3 Purworejo penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran interaktif kerajinan ikat celup untuk kelas X SMA, mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif kerajinan ikat celup. Hasil penelitian dan pengembangan ini menunjukkan bahwa: hasil rerata validasi ahli materi sebesar 88.45% masuk pada kategori sangat layak, validasi ahli media dengan rerata skor 80% masuk pada kategori layak, dan hasil uji coba peserta didik mendapatkan rerata skor 83.73% masuk kategori sangat layak, sedangkan respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif ini sangat baik, menurut mereka dengan media pembelajaran interaktif tersebut peserta didik lebih memahami materi kerajinan ikat celup, disamping mudah digunakan dan memberikan banyak ilmu tentang kerajinan ikat celup, contoh yang diberikan pada media pembelajaran kerajinan ikat celup tersebut dapat memotivasi peserta didik untuk berkarya lebih kreatif lagi.

### **C. Kerangka pikir**

Mata pelajaran seni budaya merupakan merupakan mata pelajaran di bidang seni yang mempelajari berbagai macam aliran seni seperti : seni rupa, seni

musik, seni tari, seni teater, seni sastra. Salah satunya pelajaran kerajinan batik tulis yang masuk dalam kompetensi dasar seni rupa sebagian besar siswa merasa bahwa mata pelajaran seni budaya pada materi kerajinan batik tulis merupakan mata pelajaran yang sedikit sulit dan susah, karena materi pada pelajaran kerajinan batik tulis harus membuat karya yang dikerjakan dengan beberapa tahap.

Media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS3*, dipilih karena *Adobe Flash CS3* dapat menyajikan teks, objek, gerak animasi, audio, dan video bahkan dapat disajikan secara bersamaan. Kemampuan ini sangat penting untuk menunjang keefektifan media pembelajaran karena mampu melibatkan beberapa jalur media yang akan meningkatkan pemahaman siswa.

Penggunaan metode pembelajaran yang masih tradisional dan masih terbatasnya media pembelajaran yang dikembangkan dalam pembelajaran seni budaya (seni rupa) yang mempelajari kerajinan batik tulis menjadi sebab dari kurangnya minat peserta didik dalam mengikuti pelajaran dan kurangnya peserta didik dalam memahami materi tentang kerajinan batik tulis. Berdasarkan hal tersebut, dilakukannya penelitian ini dengan tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang interaktif berbasis *Adobe Flash CS3* yang diharapkan akan membangkitkan motivasi dan minat siswa dalam mengikuti pelajaran seni budaya kompetensi dasar kerajinan batik tulis dan pemahaman materi oleh siswa meningkat. Materi disesuaikan dengan kompetensi yang harus dicapai.

Dalam pengembangan media ini materi yang diambil adalah proses pembuatan kerajinan batik tulis dari awal hingga *finishing*. Untuk mencapai hasil

maksimal maka dilakukan validasi (uji coba) kepada ahli materi dan ahli media. Selain itu, produk media pembelajaran juga diujikan di MTs Negeri Godean kepada peserta didik dalam proses pembelajaran. Sehingga peneliti akan memperoleh masukan dalam pengembangan media pembelajaran sehingga dapat bermanfaat dalam proses pembelajaran dan meningkatkan respon siswa dalam dalam proses pembelajaran seni budaya materi kerajinan batik tulis.

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Penelitian “*Pengembangan Media Pembelajaran Batik Tulis Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS3 Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas VII di MTs Negeri Godean*” ini menggunakan metode penelitian *Research and Development (R&D)*. Metode Penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2015: 407).

Menurut Borg *and* Gall (dalam Sugiyono, 2015: 9), menyatakan bahwa, penelitian dan pengembangan (*research and development*), merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran.

Penelitian dan pengembangan (*research and development*) memiliki fungsi dan tujuan di antaranya: bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan produk yang akan dibuat atau ditemukan. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut, seberapa efektifnya produk tersebut dapat diterapkan dan dijalankan. Sedangkan fungsinya adalah untuk memvalidasi dan mengembangkan produk.

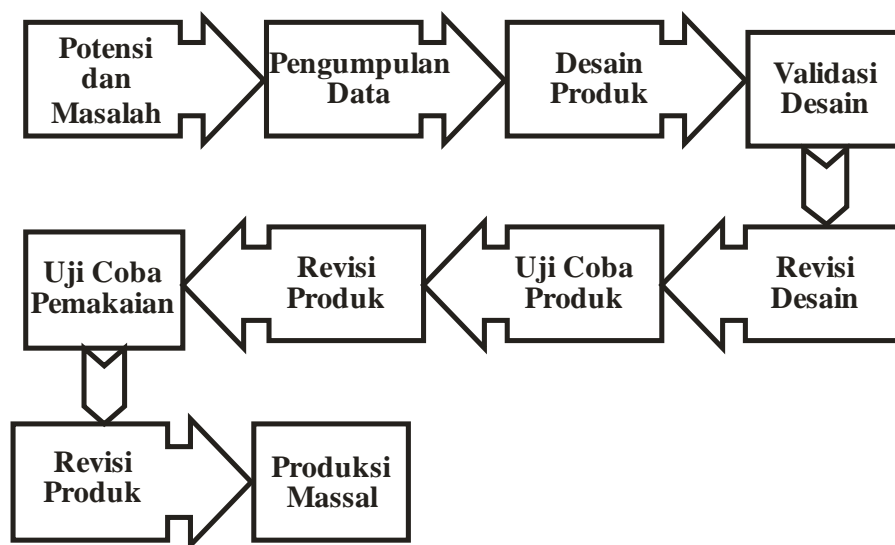
Memvalidasi produk berarti produk itu telah ada, dan peneliti hanya menguji efektivitas atau validitas produk tersebut. Mengembangkan produk dalam arti yang luas dapat berupa memperbaharui produk yang telah ada (sehingga menjadi lebih praktis, efektif, dan efisien) atau menciptakan produk baru yang sebelumnya pernah ada diproduksi/dibuat.

## **B. Prosedur Pengembangan**

Prosedur penelitian dan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model penelitian yang dikembangkan oleh Borg & Gall. Dalam penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk multimedia pembelajaran interaktif kerajinan batik tulis untuk kelas VII di MTs Negeri Godean.

Pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini merupakan penelitian pengembangan sebuah multimedia pembelajaran interaktif kerajinan batik tulis di MTs Negeri Godean. Penelitian pengembangan ini dilakukan pada bulan Februari s/d Mei 2015 dengan mengikuti prosedur yang ada. Prosedur penelitian dan pengembangan pada dasarnya terdiri dari dua tujuan utama yaitu mengembangkan produk dan menguji keefektifan produk, dengan kata lain tujuan utama disebut sebagai fungsi pengembangan sedangkan tujuan kedua disebut sebagai fungsi validasi.

Metode pengembangan multimedia menurut Borg *and* Gall dalam buku yang ditulis Sugiyono (2015: 408-427), digambarkan sebagai berikut:



Gambar II: **Langkah-Langkah Pengembangan Metode R&D**  
( Sumber: Sugiyono, 2011:409)

Berikut ini penjabaran dari bagan di atas dan pengaplikasiannya

### 1. Potensi dan masalah

Penelitian berangkat dari sebuah potensi atau masalah. Menurut Sugiyono (2015: 409), potensi adalah segala sesuatu yang bila didayagunakan akan memiliki nilai tambah. Potensi dapat menjadi masalah apabila potensi tersebut tidak dapat didayagunakan, begitu juga sebaliknya sebuah masalah juga akan menjadi potensi apabila kita dapat mendayagukannya.

Dalam penelitian pengembangan ini peneliti melakukan observasi di MTs Negeri Godean dan menemukan bahwa terdapat beberapa laboratorium komputer dan ruang multimedia yang di dalamnya terdapat komputer yang lengkap. Namun dibalik fasilitas yang lengkap tersebut, pembelajaran keterampilan kurang memanfaatkan fasilitas komputer, padahal saat ini pembelajaran dengan

menggunakan komputer tidak hanya sekedar mempermudah penyampaian materi namun juga merupakan kebutuhan bagi peserta didik di era digital ini.

Selain itu peneliti melakukan pengamatan pada saat proses pembelajaran ditemukan fakta bahwa guru belum mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia dalam proses kegiatan pembelajarannya. Pada pembelajaran kerajinan batik tulis, guru menjelaskan secara singkat tentang batik tulis, alat dan bahan serta proses pembuatan kerajinan batik tulis. Dan memberikan contoh hasil karya kerajinan batik tulis, selain itu pada saat pembelajaran situasi kurang kondusif banyak siswa yang bermain-main, teori yang diajarkan dan dicontohkan oleh guru banyak yang tidak diterapkan oleh peserta didik, untuk itu diperlukan media pendukung yang berisikan materi yang dapat melengkapi media yang sudah ada.

## **2. Pengumpulan Data**

Setelah didapatkan potensi atau masalah, langkah selanjutnya yaitu mengumpulkan berbagai data yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut. Pengumpulan data ini berupa analisis kebutuhan, *review* literatur, serta identifikasi faktor-faktor yang menimbulkan permasalahan sehingga perlu ada pengembangan produk baru. Kegiatan ini dilakukan dengan cara melakukan pengamatan kelas dan wawancara dengan guru seni budaya (seni rupa) kelas VII MTs Negeri Godean. Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara diperoleh pokok persoalan yang dihadapi dalam pembelajaran dan analisis kebutuhan



pembelajaran untuk menyusun latar belakang dan rumusan masalah dalam penelitian.

### **3. Desain produk**

Pada tahap ini mulai ditetapkan rancangan produk untuk memecahkan masalah yang telah ditemukan pada tahap pertama. Hal-hal yang yang direncanakan antara lain menetapkan produk yang akan dikembangkan, merumuskan materi, mengidentifikasi kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada setiap tahap penelitian, menyiapkan peralatan yang akan digunakan, serta menentukan kegiatan yang akan dilakukan pada tahap selanjutnya.

Pada tahap desain produk awal peneliti melakukan proses pada 5 Maret s/d 30 Maret 2016 dengan langkah awal membuat *flow chart* dan *story board*. Menurut Darmawan (2013:42-43), *flow chart* merupakan penggambaran menyeluruh mengenai alur program, yang akan dibuat dengan simbol-simbol tertentu, sedangkan *story board* pada dasarnya merupakan pengembangan dari *flow chart* yang memberikan penjelasan secara lebih lengkap. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui alur pengembangan multimedia yang akan dibuat.

Kemudian langkah selanjutnya yaitu mengumpulkan bahan-bahan yang menunjang materi kerajinan batik tulis berupa bahan teks, grafis, animasi, video maupun *audio* yang kemudian disusun dalam *software Adobe Flash CS3* sesuai dengan *story board*.

#### **4. Validasi Desain**

Validasi desain merupakan tahapan penilaian rancangan produk yang dikembangkan oleh penulis untuk mengetahui apakah sudah baik dan layak untuk digunakan. Selain itu selain validasi desain pada tahap ini juga peneliti melakukan validasi materi apakah materi yang ada sudah baik dan layak digunakan. Validasi desain dan validasi materi dilakukan dengan menggunakan angket/instrumen yang disediakan oleh penulis yang sebelumnya sudah melakukan validasi kepada ahli instrumen, validasi desain dan materi dilakukan pada tanggal 5 April 2016. Penilaian di sini masih bersifat penilaian berdasarkan pemikiran rasional ahli desain, belum melihat fakta yang ada dilapangan.

Sugiyono (2015: 414), mengatakan bahwa validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang tersebut. Setiap pakar diminta untuk menilai desain tersebut, sehingga dapat diketahui kelamahan dan kekuatannya. Dalam hal ini penulis melakukan validasi kepada ahli materi dan media.

##### **a) Ahli Materi**

Ahli materi adalah orang-orang yang benar menguasai materi dalam suatu bidang tertentu ditandai dengan latar belakang pendidikan. Dalam hal ini adalah guru dengan latar belakang minimal menguasai bidangnya, untuk menentukan apakah materi kerajinan batik tulis yang digunakan dalam media pembelajaran batik tulis berbasis multimedia interaktif Kelas VII ini sudah sesuai dengan

tingkat kedalaman materi dan kebenaran materi yang digunakan. Validasi dilakukan dengan menggunakan angket yang berisi tentang aspek pembelajaran dan aspek isi materi pembelajaran kerajinan batik tulis yang akan disampaikan kepada siswa melalui media pembelajaran interaktif kerajinan batik tulis. Ahli materi pada penelitian pengembangan ini yaitu Ibu Henny Rahma Dwiyanti yang merupakan guru mata pelajaran tekstil di SMK Negeri 5 Yogyakarta.

b) Ahli Media

Ahli media adalah orang-orang yang benar menguasai dalam suatu bidang desain dan media ditandai dengan latar belakang pendidikan. Dalam hal ini adalah dosen dengan latar belakang minimal menguasai bidangnya, yang berperan untuk menentukan apakah tampilan multimedia pembelajaran interaktif kerajinan batik tulis sudah baik dan sesuai dengan angket/instrumen yang disediakan oleh penulis.

Validasi dilakukan dengan menggunakan angket yang berisi tentang aspek tampilan dan aspek pemrograman untuk media pembelajaran batik tulis berbasis multimedia interaktif kelas VII. Ahli media pada penelitian pengembangan ini yaitu Bapak Herman Dwi Surjono yang merupakan Kaprodi sekaligus dosen pengajar di Prodi Teknologi Pembelajaran, Pascasarjana, Universitas Negeri Yogyakarta.

## **5. Perbaiki Desain**

Setelah desain produk sudah melalui uji coba produk oleh para ahli materi dan ahli media, proses selanjutnya adalah merevisi pada media pembelajaran interaktif kerajinan batik tulis sesuai dengan saran yang diberikan oleh para ahli materi dan ahli media.

## **6. Uji Coba Produk**

Uji coba produk dilakukan untuk mendapatkan data tentang kualitas media pembelajaran batik tulis berbasis multimedia interaktif bagi siswa kelas VII di MTs Negeri Godean yang telah dikembangkan. Data dari hasil uji coba tersebut dianalisis dan kemudian dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam memperbaiki dan menyempurnakan produk yang telah dikembangkan. Dengan uji coba produk ini, diharapkan kualitas produk yang dibuat dapat teruji secara empiris. Menurut Sadiman, dkk. (2003: 175), kegiatan pengujian dalam program pengembangan media pendidikan dititik beratkan pada kegiatan evaluasi formatif yaitu proses yang dimaksudkan untuk mengumpulkan data tentang efektivitas dan efisiensi bahan-bahan pembelajaran (termasuk ke dalamnya media) untuk mencapai tujuan yang ditetapkan

Adapun tahap uji coba ini dilakukan dengan tiga tahap uji coba yaitu: (1) uji coba perorangan, (2) uji coba kelompok kecil, dan (3) uji coba kelompok besar.

a. Uji Coba Perorangan

Uji coba perorangan dilakukan terhadap 6 peserta didik kelas VII di MTs Negeri Godean pada tanggal 22 April 2016 pada yang diambil secara acak guna menilai media pembelajaran interaktif melalui angket yang sudah disediakan oleh peneliti. Kemudian menganalisis hasil dari angket yang sudah diisi oleh siswa dan melakukan revisi multimedia interaktif berdasarkan hasil penilaian peserta didik kelas VII melalui angket.

b. Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba pada kelompok kecil dilakukan terhadap 15 peserta didik kelas VII di MTs Negeri Godean dilaksanakan pada tanggal 22 April 2016 yang diambil secara acak dan selanjutnya memberi penilaian mengenai media pembelajaran batik tulis berbasis multimedia interaktif kelas VII tersebut dengan angket yang sudah disediakan oleh peneliti. Kemudian menganalisis hasil penilaian dari angket yang sudah diisi oleh siswa dan melakukan revisi multimedia berdasarkan hasil penilaian siswa kelas VII melalui angket.

## **7. Revisi Produk**

Revisi produk dilakukan kembali apabila setelah uji coba di dalam kelas terdapat hal-hal yang perlu direvisi. Revisi tersebut terdiri dari saran dan kritik yang diberikan siswa dengan mengacu pada angket respon.

## **8. Uji Coba Kelompok Besar**

Uji coba kelompok besar dilakukan pada siswa sejumlah 32 siswa (1 kelas) kelas VII MTs Negeri Godean yang dilakukan pada tanggal 28 April 2016, selanjutnya memberi penilaian mengenai media pembelajaran batik tulis berbasis multimedia interaktif kelas VII tersebut dengan angket yang sudah disediakan oleh peneliti. Kemudian menganalisis hasil penilaian dari angket yang sudah diisi oleh siswa kelas VII MTs Negeri Godean serta melakukan revisi berdasarkan penilaian siswa.

## **9. Revisi Produk**

Setelah uji coba tersebut kemudian dilakukan revisi kembali bila terdapat kekurangan dari media tersebut.

## **10. Pembuatan Produk Massal**

Pada produksi massal ini merupakan tahapan bahwa produk media pembelajaran batik tulis berbasis multimedia interaktif kelas VII MTs Negeri Godean telah diuji cobakan dan telah divalidasi oleh ahli media, ahli materi dan dinilai oleh siswa. Multimedia yang telah dikembangkan sudah layak untuk diproduksi secara massal. Tahap ini dilakukan pada bulan Mei 2016, tahap ini merupakan tahap akhir dalam pengembangan produk yaitu memproduksi media pembelajaran yang telah memenuhi kriteria kelayakan.

## **C. Tempat dan Waktu Penelitian**

### **1. Tempat Penelitian**

Kegiatan penelitian ini dilaksanakan di MTs Negeri Godean. Terpilihlah MTs Negeri Godean, karena media pembelajaran batik tulis berbasis multimedia interaktif di sekolah ini belum menggunakan multimedia pembelajaran interaktif dan selain itu pada saat pembelajaran situasi kurang kondusif banyak siswa yang bermain-main. Multimedia ini dibuat dengan tujuan meningkatkan minat peserta didik dalam mengikuti pelajaran dan meningkatkan daya kreasi serta keterampilan peserta didik. Selain itu juga fasilitas yang ada di sekolah tersebut mendukung pelaksanaan pembelajaran ini.

### **2. Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari s/d April 2016 dilakukan pada semester genap tahun pelajaran 2014/2015.

## **D. Subjek Uji Coba**

Subjek uji coba di lapangan dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII MTs Negeri Godean. Uji coba dilakukan beberapa tahap. Jumlah siswa kelas VII yang diampu oleh salah satu guru mata pelajaran seni budaya adalah 128 siswa, yang diperinci sebagai berikut:

1. Kelas VII A sebanyak : 32 siswa
2. Kelas VII B sebanyak : 32 siswa
3. Kelas VII C sebanyak : 32 siswa
4. Kelas VII D sebanyak : 32 siswa

Subjek penelitian ini diperoleh dengan cara *Simple Random Sampling* yaitu teknik pengambilan sampel dengan cara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi tersebut (Sugiyono, 2015: 139). Penelitian ini menggunakan subjek uji coba 6 siswa yang diambil secara acak untuk uji coba perorangan, 15 siswa yang diambil secara acak untuk uji coba kelompok kecil, dan 32 siswa (1 kelas) untuk uji coba kelompok besar.

### **E. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data berfungsi untuk mendapatkan data-data yang akan dianalisa. Instrumen pengumpul data adalah angket, pedoman wawancara, pedoman observasi, dan pedoman dokumentasi. Instrumen ini digunakan untuk memperoleh data yang berkaitan dengan kualitas dari masing-masing aspek, yaitu aspek tampilan, aspek pemrograman, aspek pembelajaran, dan aspek materi. Untuk mengetahui penilaian siswa dan guru mata pelajaran keterampilan kelas VII MTs Negeri Godean secara mendalam terhadap produk pengembangan multimedia pembelajaran yang telah dikembangkan, penulis melakukan wawancara dan observasi pada saat uji coba.

#### **1. Wawancara**

Wawancara merupakan salah satu bentuk alat evaluasi jenis non-tes yang dilakukan melalui percakapan dan tanya jawab, baik secara langsung maupun tidak langsung dengan peserta didik (Arifin, 2013: 157). Dalam hal ini wawancara dilakukan secara terbuka dengan guru mata pelajaran seni budaya di MTs Negeri



Godean sekaligus juga melakukan wawancara dengan siswa kelas VII sebagai pengguna. Tujuan dari wawancara adalah untuk mengetahui analisis kebutuhan terhadap pemilihan materi yang akan dikembangkan dalam produk multimedia pembelajaran interaktif kerajinan batik tulis. adapun kisi-kisi wawancara dengan guru dan siswa dijelaskan pada tabel berikut:

**Tabel I: Kisi-Kisi Wawancara dengan Guru**

No	Aspek	Pokok-Pokok Item
1.	Pembelajaran	Silabus Rpp Media Sarana prasarana Hambatan
2.	Materi	Isi Materi

**Tabel II: Kisi-Kisi Wawancara dengan Peserta Didik**

No	Aspek	Pokok-Pokok Item
1.	Pembelajaran	Media Hambatan
2.	Materi	Isi Materi

## 2. Observasi

Observasi dilakukan untuk mendapatkan data tentang pembelajaran Kerajinan Batik tulis kelas VII di MTs Negeri Godean, observasi ini merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung ke lapangan untuk memperoleh keterangan tentang proses pembelajaran. Sebagaimana dikemukakan oleh Arifin (2013: 153), observasi merupakan suatu proses pengamatan dan pencatatan secara sistematis, logis, obyektif, dan rasional mengenai berbagai fenomena, baik dalam situasi yang sebenarnya maupun dalam situasi buatan untuk mencapai tujuan tertentu.

Selain itu juga metode observasi digunakan untuk mengetahui respon atau tanggapan peserta didik kelas VII MTs Negeri Godean terhadap media pembelajaran batik tulis berbasis multimedia interaktif yang telah dikembangkan oleh penulis.

### **3. Angket**

Angket termasuk alat untuk mengumpulkan dan mencatat data atau informasi, pendapat, dan paham dalam hubungan kausal (Arifin,2013: 166). Angket digunakan untuk mengumpulkan memperoleh penilaian dari ahli materi, ahli media, dan siswa terhadap produk media pembelajaran interaktif kerajinan batik tulis dengan menggunakan skala *likert* yaitu : (1) Sangat kurang, (2) Kurang, (3) Cukup, (4) Baik, (5) Sangat baik (Sugiyono, 2015: 165-166).

Untuk analisis data dari angket dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Angket yang telah diisi oleh responden, diperiksa kelengkapan jawabannya, kemudian disusun sesuai dengan kode responden.
- b. Mengkuantitatifkan jawaban dari setiap pertanyaan dengan memberikan skor sesuai dengan bobot yang telah ditentukan sebelumnya.
- c. Membuat tabulasi data (hasil penelitian dirangkum dalam tabel).
- d. Menghitung persentase dari tiap-tiap aspek.
- e. Dari persentase yang diperoleh kemudian ditransformasikan kedalam tabel.

Hasil penelitian mengenai kualitas media pembelajaran batik tulis berbasis multimedia interaktif kelas VII ini akan disertakan dalam lampiran dibagian akhir

dari laporan penelitian ini. Adapun kisi-kisi validasi oleh ahli materi, ahli media dan uji coba produk adalah sebagai berikut:

**Tabel III: Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi**

No.	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1.	Aspek Pembelajaran	a. Kejelasan rumusan standar kompetensi dan kompetensi dasar	1,2	2
		b. Kemudahan memahami materi	3	1
		c. Keruntutan penyajian materi	4	1
		d. Kejelasan petunjuk penggunaan media dan petunjuk pengerjaan latihan soal	5	1
		e. Pemberian motivasi, contoh gambar, video, dan kesempatan kepada siswa untuk belajar sendiri	6,7,8,9,	4
		f. Kesesuaian dan kualitas soal serta penilaian	10,11,12	3
2.	Aspek Isi Materi	a. Kejelasan Uraian Materi, gambar, video, bahasa, serta proses pengerjaan yang disajikan melalui teks dan video	1,7,8,9,10	5
		b. Kesesuaian dan aktualisasi isi materi dengan situasi siswa	2,3,4	3
		c. Keluasan materi yang diberikan	5	1
		d. Ketepatan dan kejelasan contoh karya yang disajikan guna mendukung isi materi	6	1

**Tabel IV: Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media**

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1.	Tampilan	a. Kesesuaian dan konsistensi layout serta tampilan background yang digunakan dalam media pembelajaran.	4,8	2

		b. Keterbacaan teks dalam media pembelajaran interaktif yang meliputi (jenis huruf, ukura huruf, warna huruf)	1,2,3,5	4
		c. Kesuaian pemilihan musik, gambar, dan media interaktif	6,7,9	3
		d. Konsistensi penempatan tombol dan penyajian materi dalam media interaktif	10,11,12	3
2.	Pemograman	a. Interaktivitas dengan media	3	1
		b. Kemudahan penggunaan media meliputi (button /navigasi, memilih menu sajian, memilih materi, masuk dan keluar media interaktif)	2,4,5,6,7,8,9,10	8
		c. Kejelasan petunjuk penggunaan	1	1
		d. Efisiensi sajian teks media interaktif	11	1
		e. Efisiensi sajian gambar media interaktif	12	1
		f. Efisiensi sajian video media interaktif	13	1

Tabel V: Kisi-kisi instrumen Uji Coba Peserta Didik

No.	Aspek	Indikator	Nomor butir	Jumlah Butir
1.	Tampilan	a. Kesesuaian jenis, ukuran, warna huruf dan musik yang digunakan	4,5,6	3
		b. Kesesuaian background, musik, gambar, dan video.	7,8,9,10	4
		c. Kesesuaian Tata letak teks	3	1
		d. Kemenarikan tampilan, petunjuk penggunaan media pembelajaran	1,2	2
		e. Kemenarikan dan penempatan <i>button</i> /tombol	11,12	2
2.	Pemrograman	a. Kemudahan <i>button</i> /tombol	1	1
		b. Kemudahan dan kebebasan memilih menu sajian	2,3	2
		c. Kebebasan memilih materi	4	1
		d. Kemudahan masuk dan keluar dari program	5,6	2
		e. Efisiensi teks, gambar dan video	7,8,9	3

3.	Pembelajaran	a. Kejelasan SK/KD	1,2	2
		b. Kemudahan memahami materi	3	1
		c. Keruntutan penyajian materi	4	1
		d. Pemberian motivasi belajar	5	1
		e. Pemberian contoh dan kesempatan berlatih sendiri	6,7	2
		f. Kejelasan petunjuk pengerjaan soal latihan	8	1
		g. Kesesuaian soal dengan materi dan pemberian kunci jawaban, skor/nilai	9,10,11	3
4.	Materi/Isi	a. Kejelasan uraian materi	1	1
		b. Kesesuaian materi dengan kompetensi dan kehidupan sehari-hari	2,3	2
		c. Aktualisasi materi	4	1
		d. Keluasan dan kedalaman materi	5,6	2
		e. Pemberian contoh karya	7	1
		f. Kejelasan bahasa, gambar dan video	8,9,10	3

#### 4. Dokumentasi

Pedoman dokumentasi yang digunakan yaitu kurikulum, silabus, RPP, dan daftar nama siswa yang diperoleh dari guru mata pelajaran seni budaya (seni rupa). Pedoman dokumentasi digunakan untuk mencari data terkait dengan pengembangan media pembelajaran interaktif kerajinan batik tulis yang layak digunakan dalam proses pembelajaran seni budaya (seni rupa) di MTs Negeri Godean. Pencarian dokumentasi dibatasi pada sumber tertulis yang dikeluarkan oleh satuan pendidikan yang berupa buku dan tulisan yang berkaitan dengan data penelitian.

## **F. Teknik Analisis Data**

Dalam penelitian ini peneliti melakukan analisis data dengan cara deskriptif kualitatif dari data kuantitatif untuk merevisi produk pengembangan media pembelajaran interaktif kerajinan batik tulis. Data kualitatif berupa komentar dan saran perbaikan produk dari ahli materi dan ahli media kemudian dianalisis dan dideskripsikan secara deskriptif kualitatif untuk merevisi produk yang dikembangkan. Kemudian data kualitatif diperoleh dari skor penilaian ahli materi, ahli media dan skor hasil angket diolah menjadi data kualitatif dan dijadikan dasar untuk merevisi produk pengembangan media pembelajaran interaktif kerajinan batik tulis.

Data yang telah dianalisis, baik data kualitatif maupun data kuantitatif dijadikan sebagai dasar untuk merevisi media pembelajaran interaktif kerajinan batik tulis yang sedang dikembangkan. Namun demikian, tidak semua data yang masuk dijadikan dasar untuk merevisi produk. Data yang dijadikan dasar untuk merevisi produk adalah data yang telah melalui analisis. Dalam penganalisan tersebut data harus dapat memenuhi kriteria sebagaimana diuraikan sebagai berikut:

### **1. Data Kualitatif**

Data kualitatif yang dijadikan dasar untuk merevisi produk media pembelajaran interaktif kerajinan batik tulis yang sedang dikembangkan adalah data atau saran yang:

- a. Benar menurut ahli materi dan ahli media.
- b. Sesuai dengan kriteria multimedia pembelajaran interaktif.
- c. Logis menurut peneliti.

## 2. Data Kuantitatif

Berdasarkan data kuantitatif, komponen yang memperoleh penilaian <50% dari kriteria yang ditetapkan akan direvisi. Hasil analisis yang diperoleh dari data kualitatif dan kuantitatif tersebut digunakan sebagai acuan dalam menentukan kelayakan produk hasil pengembangan.

Data yang dihimpun melalui angket yang menggunakan skala penilaian *skala likert* berupa tingkat kesetujuan responden terhadap pernyataan yang diklasifikasi sebagai berikut:

- 1 : Sangat Kurang
- 2 : Kurang
- 3 : Cukup
- 4 : Baik
- 5 : Sangat Baik

Kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif (Riduwan, 2013: 14) dengan rumus persentase sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100 \%$$

Selanjutnya menurut Riduwan (2013: 15) untuk mengetahui respon peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran batik tulis berbasis multimedia

interaktif dalam penelitian ini digolongkan dalam 5 kategori kelayakan dengan menggunakan kriteria interpretasi skor. Dengan menggunakan skala pada Tabel VI.

**Tabel VI: Kriteria Interpretasi Skor**

<b>No</b>	<b>Persentase</b>	<b>Kategori</b>
1	Angka 0 % - 20 %	Sangat kurang
2	Angka 21 % - 40 %	Kurang
3	Angka 41 % - 60 %	Cukup
4	Angka 61 % - 80 %	Baik
5	Angka 81 % - 100 %	Sangat baik

Tabel kriteria interpretasi skor diatas digunakan untuk menentukan nilai respon peserta didik yang dihasilkan. Skala persentase 1 dengan persentase pencapaian 0%-20 % mendapatkan interpretasi sangat kurang. Skala nilai 2 dengan persentase pencapaian 21%-40 % mendapatkan interpretasi kurang. Skala nilai 3 dengan persentase pencapaian 41%-60 % mendapatkan interpretasi cukup. Skala nilai 4 dengan persentase pencapaian 61%-80 % mendapatkan interpretasi baik. Skala nilai 5 dengan persentase pencapaian 81%-100 % mendapatkan interpretasi sangat baik. Nilai respon peserta didik untuk produk media pembelajaran batik tulis berbasis multimedia interaktif ditetapkan dengan kriteria respon minimal cukup.



## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

Secara umum penelitian dan pengembangan media pembelajaran batik tulis berbasis multimedia interaktif kelas VII ini melalui beberapa prosedur, antara lain, melakukan analisis potensi dan masalah, pengumpulan data, pengembangan desain produk, validasi produk, revisi produk, uji coba produk, revisi produk tahap akhir, produksi massal. Prosedur dalam pengembangan media pembelajaran batik tulis berbasis multimedia interaktif kelas VII tersebut dijabarkan sebagai berikut:

##### **1. Potensi dan Masalah**

Hasil analisis potensi dan masalah dalam penelitian dan pengembangan ini didapatkan dengan cara studi lapangan kondisi sekolah seperti melakukan observasi lokasi, wawancara dengan guru mata pelajaran Bapak Randat Pratikawa dan wawancara dengan beberapa peserta didik kelas VII MTs Negeri Godean. Data yang diperoleh dari hasil analisis potensi dan masalah adalah sebagai berikut:

- a. Proses pelaksanaan pembelajaran kerajinan batik tulis masih kurang kondusif masih banyak peserta didik yang tidak aktif.
- b. Proses pembelajaran kerajinan batik tulis masih menggunakan metode ceramah dan demonstrasi dengan menjelaskan materi lalu guru mempraktekan beberapa contoh teknik dalam kerajinan batik tulis.

- c. Belum adanya media pembelajaran batik tulis berbasis multimedia interaktif untuk pembelajaran kerajinan batik tulis di MTs Negeri Godean Kelas VII.
- d. Dalam pembelajaran kerajinan batik tulis belum adanya media pembelajaran yang diterapkan dalam pembelajaran, oleh karena itu peserta didik membutuhkan tambahan media untuk penunjang pembelajaran yaitu media pembelajaran interaktif kerajinan batik tulis berbasis multimedia interaktif untuk menambah motivasi dan prestasi belajar peserta didik yang bisa dilakukan sendiri maupun kelompok.

## **2. Pengumpulan Data**

Tahap mengumpulkan data dilakukan dengan cara analisis studi pustaka untuk pengembangan media pembelajaran batik tulis berbasis multimedia interaktif kelas VII ini mengenai kurikulum, silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran, materi pembelajaran kerajinan batik tulis. Tahap selanjutnya yaitu menganalisis materi pembelajaran dengan berdiskusi dengan guru mata pelajaran seni budaya (seni rupa) kerajinan batik tulis kelas VII. Analisis dilakukan untuk pengembangan materi sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi mata pelajaran seni budaya (seni rupa) materi pembelajaran kerajinan batik tulis, adapun kompetensi dasar sebagai berikut:

- a. Merancang karya tekstil dengan teknik dan corak seni rupa terapan nusantara.
- b. Membuat karya seni kriya tekstil dengan teknik dan corak seni rupa terapan nusantara.

Sedangkan indikator pencapaian kompetensi sebagai berikut:

- a. Menjelaskan pengertian kerajinan batik tulis.
- b. Mengidentifikasi berbagai jenis motif dan produk batik tulis.
- c. Menyebutkan alat dan bahan yang digunakan dalam kerajinan batik tulis.
- d. Dapat membuat batik tulis dalam bentuk batik slayer/sapu tangan (motif flora dan fauna).

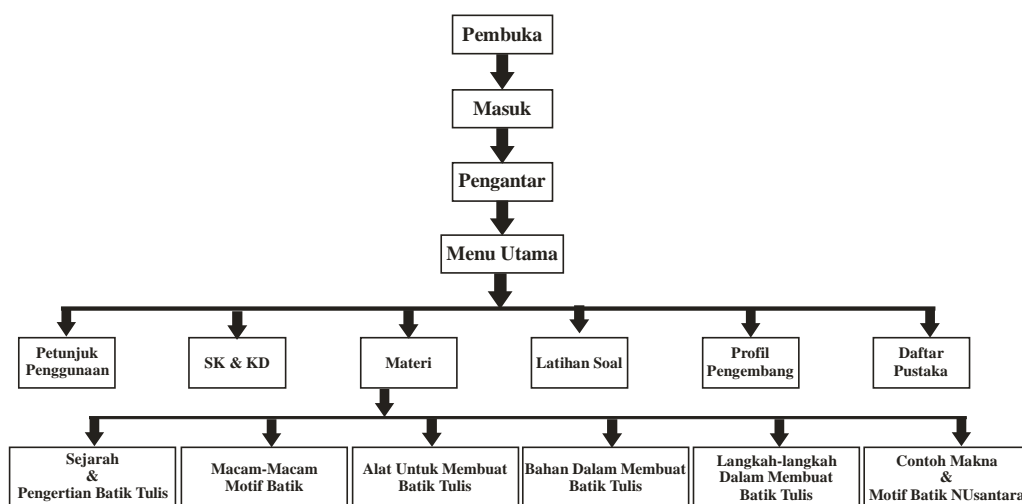
Tahap selanjutnya menyesuaikan materi kerajinan batik tulis dengan menyesuaikan dengan kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi ke dalam sub materi pokok yang kemudian akan dikembangkan menjadi media pembelajaran interaktif kerajinan batik tulis. Adapun sub materi pokok tersebut yaitu:

- a. Sejarah batik dan pengertian batik tulis.
- b. Macam-macam motif batik.
- c. Alat dalam pembuatan kerajinan batik tulis.
- d. Bahan dalam pembuatan kerajinan batik tulis.
- e. Langkah-langkah pembuatan kerajinan batik tulis.
- f. Contoh makna dan motif batik nusantara.

### **3. Pengembangan Desain Produk**

Pengembangan produk media pembelajaran batik tulis berbasis multimedia interaktif kelas VII ini dimulai pada tanggal 5 Maret 2016 dan selesai pada tanggal 30 Maret 2016. Tahap pertama yang dilakukan dalam pengembangan media pembelajaran batik tulis berbasis multimedia interaktif kelas VII ini adalah dengan menentukan format skrip yang akan digunakan dalam pengembangan.

Format skrip yang digunakan pada penelitian dan pengembangan kali ini yaitu format *Drill and Practice*, di mana pada media pembelajaran batik tulis berbasis multimedia interaktif kelas VII ini disajikan bukan hanya uraian materi saja tetapi juga video dan serangkaian latihan soal yang berkaitan dengan kerajinan batik tulis. Kemudian tahap selanjutnya membuat diagram alur (*flow chart*). *Flow chart* bertujuan untuk mempermudah dalam perencanaan programnya. *Flow chart* pada pengembangan media pembelajaran batik tulis berbasis multimedia interaktif kelas VII kali ini adalah sebagai berikut:

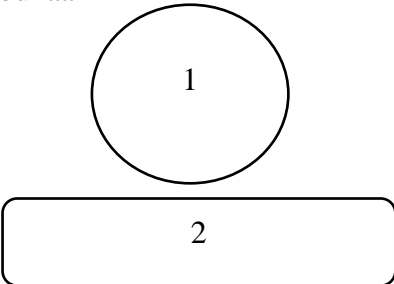
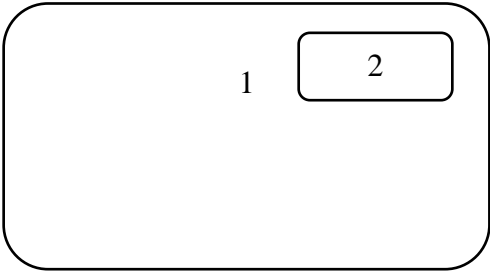
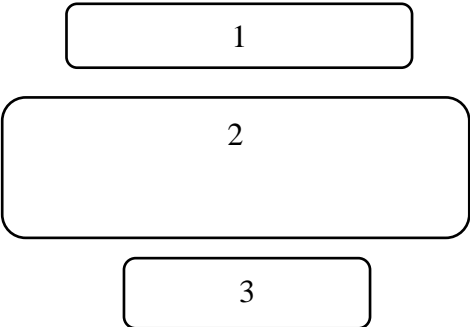


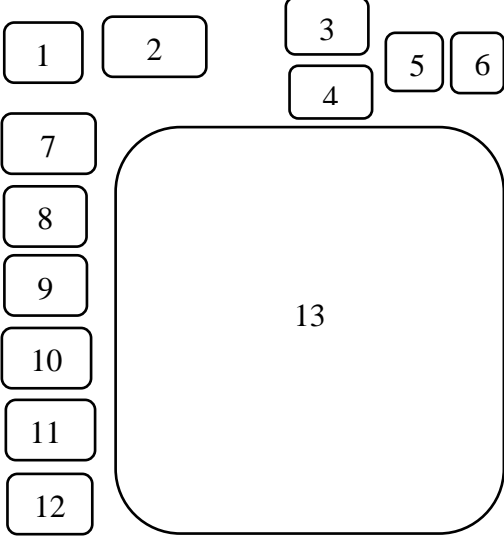
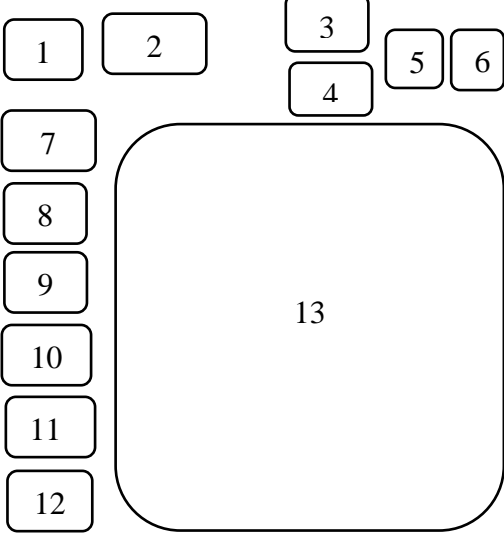
**Gambar III: Bagan Desain *Flow chart* Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Kerajinan Batik Tulis.**  
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2016)

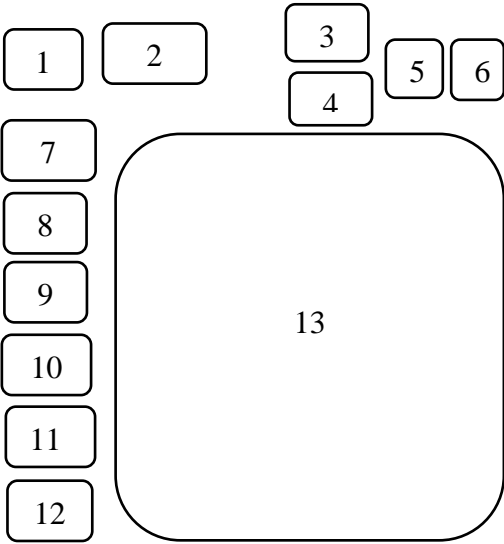
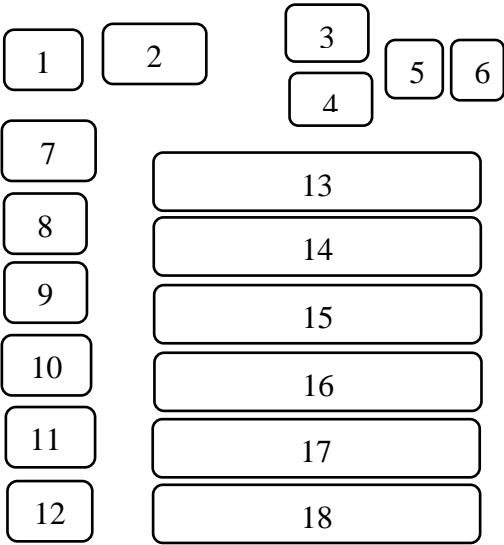
Tahap selanjutnya dalam pengembangan media pembelajaran batik tulis berbasis multimedia interaktif kelas VII ini adalah membuat papan susunan gambar (*story board*) yang disusun secara runtun sesuai dengan konsep yang diharapkan. *Story board* bertujuan untuk mempermudah dalam merancang alur, ilustrasi dan visualisasi tiap *scene* yang menggunakan kata-kata dalam mengungkapkan suatu cerita. *Story board* pada pengembangan media

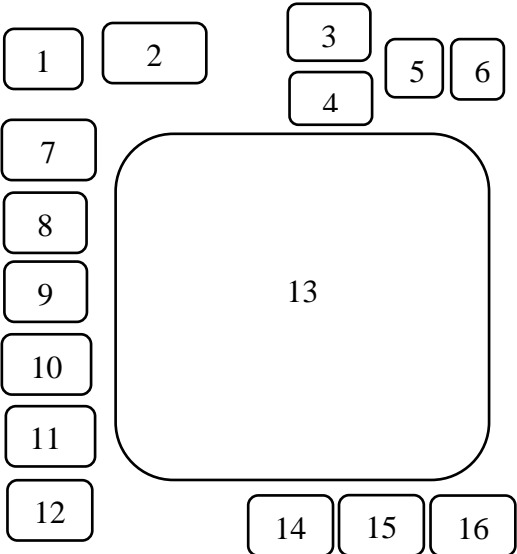
pembelajaran batik tulis berbasis multimedia interaktif kelas VII kali ini menjelaskan tampilan pembuka, Tampilan Pengantar, tampilan petunjuk penggunaan, tampilan standar kompetensi & kompetensi dasar, tampilan materi, tampilan isi materi, tampilan video langkah pembuatan, Tampilan contoh & makna motif batik nusantara, tampilan Petunjuk latihan soal, tampilan latihan soal, tampilan hasil tes, tampilan kunci jawaban tampilan profil pengembang dan tampilan daftar pustaka. Penjelasan selanjutnya akan dibahas pada tabel berikut:

Tabel VII: *Story Board* “Media Pembelajaran Batik Tulis Berbasis Multimedia Interaktif ”

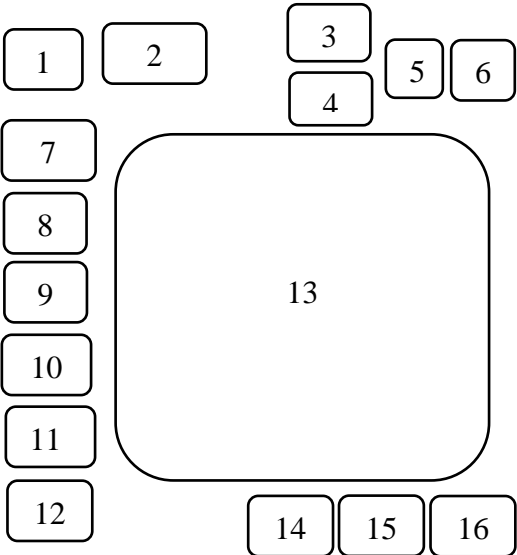
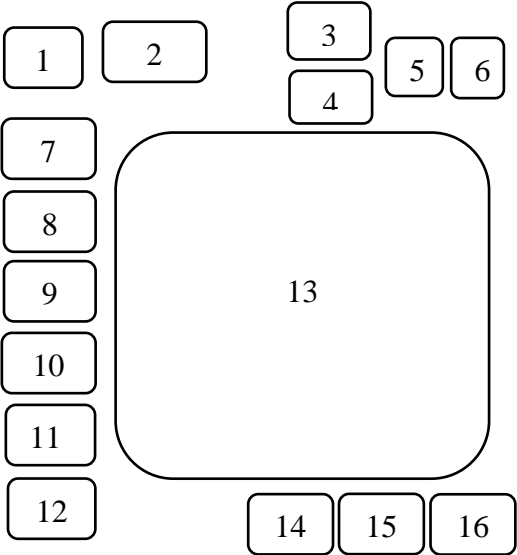
No	<i>Story Board</i>	Keterangan
1.	Pembukaan 	1. Logo UNY 2. Identitas Program Sudi, Jurusan, Fakultas, dan Universitas.
2.	Video Pengantar 	1. Tampilan Video Pengantar 2. Tombol Skip (lanjut)
3.	Log In (Masuk) 	1. Judul Media Pembelajaran interaktif 2. Foto 3. Icon Masuk

4.	<p>Halaman Menu (<i>Home</i>)</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Logo UNY</li> <li>2. Judul Media Pembelajaran Interaktif</li> <li>3. Tampilan Tanggal</li> <li>4. Tombol <i>Volume</i> Suara Instrumen <i>Backsound</i></li> <li>5. Tombol <i>Maximize</i> (Layar Penuh)</li> <li>6. Tombol Keluar</li> <li>7. Tombol Masuk Petunjuk Penggunaan</li> <li>8. Tombol Masuk Sk/Kd</li> <li>9. Tombol Materi</li> <li>10. Tombol Masuk Latihan Soal</li> <li>11. Tombol Profil Pengembang</li> <li>12. Tombol Masuk Daftar Pustaka</li> <li>13. Tampilan Teks Selamat Datang</li> </ol> <p>Audio: Instrumen <i>Backsound</i></p>
5.	<p>Petunjuk Penggunaan</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Logo UNY</li> <li>2. Judul Media Pembelajaran Interaktif</li> <li>3. Tampilan Tanggal</li> <li>4. Tombol <i>Volume</i> Suara Instrumen <i>Backsound</i></li> <li>5. Tombol <i>Maximize</i> (Layar Penuh)</li> <li>6. Tombol Keluar</li> <li>7. Tombol Masuk Petunjuk Penggunaan</li> <li>8. Tombol Masuk Sk/Kd</li> <li>9. Tombol Materi</li> <li>10. Tombol Masuk Latihan Soal</li> <li>11. Tombol Profil Pengembang</li> <li>12. Tombol Masuk Daftar Pustaka</li> <li>13. Tampilan Petunjuk Penggunaan</li> </ol> <p>Audio: Instrumen <i>Backsound</i></p>

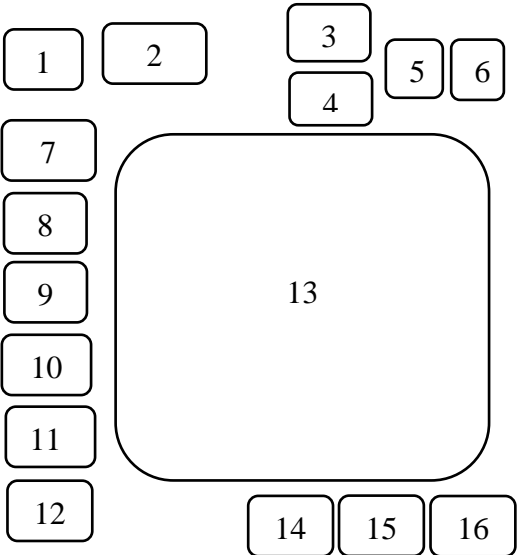
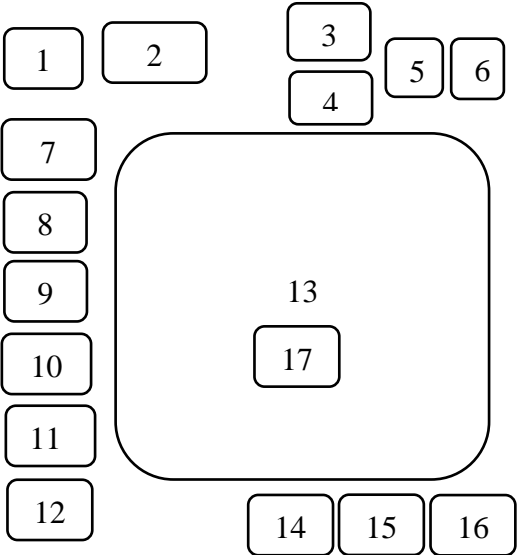
6.	<p>Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar</p>  <p>The diagram shows a user interface layout. On the left, there is a vertical column of 12 rounded rectangular buttons, numbered 1 through 12 from top to bottom. To the right of this column is a large rounded rectangle labeled '13'. Above the large rectangle, there are several smaller rounded rectangular buttons: button 1 is above button 7; button 2 is above button 8; button 3 is above button 9; button 4 is above button 10; button 5 is above button 11; and button 6 is above button 12.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Logo UNY</li> <li>2. Judul Media Pembelajaran Interaktif</li> <li>3. Tampilan Tanggal</li> <li>4. Tombol <i>Volume</i> Suara Istrumen <i>Backsound</i></li> <li>5. Tombol <i>Maximize</i> (Layar Penuh)</li> <li>6. Tombol Keluar</li> <li>7. Tombol Masuk Petunjuk Penggunaan</li> <li>8. Tombol Masuk Sk/Kd</li> <li>9. Tombol Materi</li> <li>10. Tombol Masuk Latihan Soal</li> <li>11. Tombol Profil Pengembang</li> <li>12. Tombol Masuk Daftar Pustaka</li> <li>13. Tampilan SKKD</li> </ol> <p>Audio: Instrumen <i>Backsound</i></p>
7.	<p>Cakupan Materi</p>  <p>The diagram shows a user interface layout. On the left, there is a vertical column of 12 rounded rectangular buttons, numbered 1 through 12 from top to bottom. To the right of this column is a vertical stack of 6 rounded rectangular buttons, labeled 13 through 18 from top to bottom. Above the stack, there are several smaller rounded rectangular buttons: button 1 is above button 7; button 2 is above button 8; button 3 is above button 9; button 4 is above button 10; button 5 is above button 11; and button 6 is above button 12.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Logo UNY</li> <li>2. Judul Media Pembelajaran Interaktif</li> <li>3. Tampilan Tanggal</li> <li>4. Tombol <i>Volume</i> Suara Istrumen <i>Backsound</i></li> <li>5. Tombol <i>Maximize</i> (Layar Penuh)</li> <li>6. Tombol Keluar</li> <li>7. Tombol Masuk Petunjuk Penggunaan</li> <li>8. Tombol Masuk Sk/Kd</li> <li>9. Tombol Materi</li> <li>10. Tombol Masuk Latihan Soal</li> <li>11. Tombol Profil Pengembang</li> <li>12. Tombol Masuk Daftar Pustaka</li> <li>13. Tombol Menu Masuk Sejarah dan Pengertian Batik Tulis</li> <li>14. Tombol Menu Masuk Macam-Macam Motif</li> </ol>

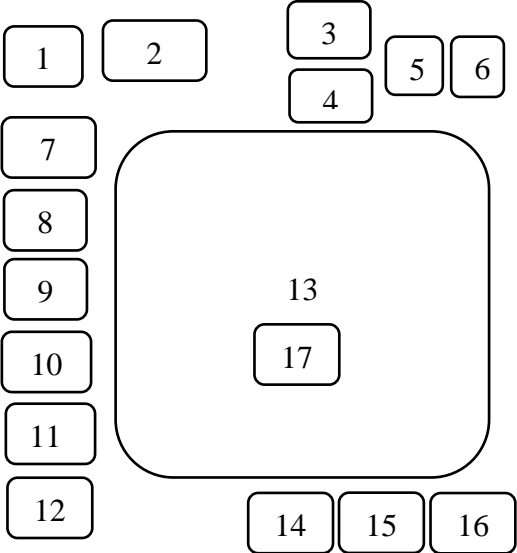
		<p>Batik Tulis</p> <p>15. Tombol Menu Masuk Alat Untuk Membuat Batik Tulis</p> <p>16. Tombol Menu Masuk Bahan dalam Membuat Batik Tulis</p> <p>17. Tombol Menu Masuk Langkah-Langkah dalam Membuat Batik Tulis</p> <p>18. Tombol Menu Masuk Contoh Makna dan Motif Batik Nusantara</p> <p>Audio: Instrumen <i>Backsound</i></p>
8.	<p>Halaman Materi “Sejarah dan Pengertian Batik Tulis”</p> 	<p>1. Logo UNY</p> <p>2. Judul Media Pembelajaran Interaktif</p> <p>3. Tampilan Tanggal</p> <p>4. Tombol <i>Volume</i> Suara Instrumen <i>Backsound</i></p> <p>5. Tombol <i>Maximize</i> (Layar Penuh)</p> <p>6. Tombol Keluar</p> <p>7. Tombol Masuk Petunjuk Penggunaan</p> <p>8. Tombol Masuk Sk/Kd</p> <p>9. Tombol Materi</p> <p>10. Tombol Masuk Latihan Soal</p> <p>11. Tombol Profil Pengembang</p> <p>12. Tombol Masuk Daftar Pustaka</p> <p>13. Tampilan Materi Sejarah dan Pengertian Batik Tulis</p> <p>14. Tombol Kembali</p> <p>15. Tombol Kembali ke Menu Cakupan Materi</p> <p>16. Tombol Lanjut</p> <p>Audio: Instrumen <i>Backsound</i></p>

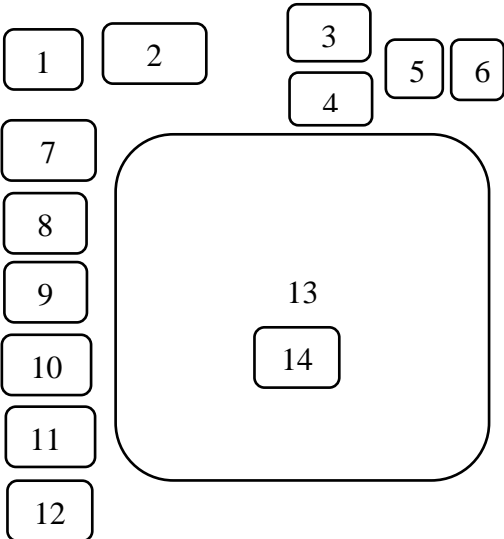
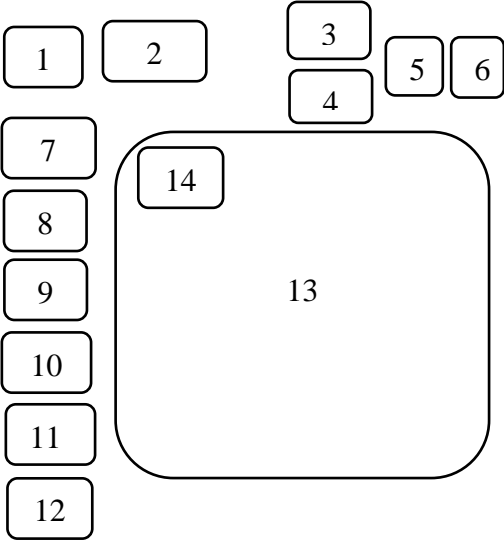


9.	<p>Halaman Materi “Macam-Macam Motif Batik”</p>  <p>The screenshot shows a user interface for a batik motif gallery. It features a central large rounded rectangle labeled '13' containing the main content. Surrounding this central area are 16 numbered callout boxes: 1-12 are arranged in a vertical column on the left side, 3-6 are at the top, and 14-16 are at the bottom.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Logo UNY</li> <li>2. Judul Media Pembelajaran Interaktif</li> <li>3. Tampilan Tanggal</li> <li>4. Tombol <i>Volume</i> Suara Istrumen <i>Backsound</i></li> <li>5. Tombol <i>Maximize</i> (Layar Penuh)</li> <li>6. Tombol Keluar</li> <li>7. Tombol Masuk Petunjuk Penggunaan</li> <li>8. Tombol Masuk Sk/Kd</li> <li>9. Tombol Materi</li> <li>10. Tombol Masuk Latihan Soal</li> <li>11. Tombol Profil Pengembang</li> <li>12. Tombol Masuk Daftar Pustaka</li> <li>13. Tampilan Materi Macam-Macam Motif Batik</li> <li>14. Tombol Kembali</li> <li>15. Tombol Kembali ke Menu Cakupan Materi</li> <li>16. Tombol Lanjut</li> </ol> <p>Audio: Instrumen <i>Backsound</i></p>
10.	<p>Halaman Materi “Alat Untuk Membuat Batik Tulis”</p>  <p>The screenshot shows a user interface for a batik writing tool. It features a central large rounded rectangle labeled '13' containing the main content. Surrounding this central area are 16 numbered callout boxes: 1-12 are arranged in a vertical column on the left side, 3-6 are at the top, and 14-16 are at the bottom.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Logo UNY</li> <li>2. Judul Media Pembelajaran Interaktif</li> <li>3. Tampilan Tanggal</li> <li>4. Tombol <i>Volume</i> Suara Istrumen <i>Backsound</i></li> <li>5. Tombol <i>Maximize</i> (Layar Penuh)</li> <li>6. Tombol Keluar</li> <li>7. Tombol Masuk Petunjuk Penggunaan</li> <li>8. Tombol Masuk Sk/Kd</li> <li>9. Tombol Materi</li> <li>10. Tombol Masuk Latihan Soal</li> <li>11. Tombol Profil Pengembang</li> <li>12. Tombol Masuk Daftar Pustaka</li> </ol>

		<p>13. Tampilan Materi Alat Untuk Membuat Batik Tulis</p> <p>14. Tombol Kembali</p> <p>15. Tombol Kembali ke Menu Cakupan Materi</p> <p>16. Tombol Lanjut</p> <p>Audio: Instrumen <i>Backsound</i></p>
11.	<p>Halaman Materi “Bahan dalam Membuat Batik Tulis”</p>	<p>1. Logo UNY</p> <p>2. Judul Media Pembelajaran Interaktif</p> <p>3. Tampilan Tanggal</p> <p>4. Tombol <i>Volume</i> Suara Instrumen <i>Backsound</i></p> <p>5. Tombol <i>Maximize</i> (Layar Penuh)</p> <p>6. Tombol Keluar</p> <p>7. Tombol Masuk Petunjuk Penggunaan</p> <p>8. Tombol Masuk SKKD</p> <p>9. Tombol Materi</p> <p>10. Tombol Masuk Latihan Soal</p> <p>11. Tombol Profil Pengembang</p> <p>12. Tombol Masuk Daftar Pustaka</p> <p>13. Tampilan Materi Bahan dalam Membuat Batik Tulis</p> <p>14. Tombol Kembali</p> <p>15. Tombol Kembali ke Menu Cakupan Materi</p> <p>16. Tombol Lanjut</p> <p>Audio: Instrumen <i>Backsound</i></p>

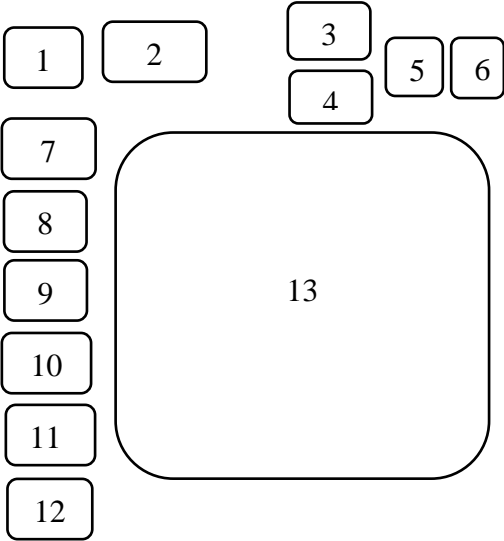
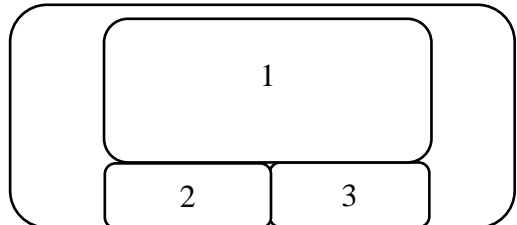
<p>12.</p>	<p>Halaman Materi “Langkah-Langkah dalam Membuat Batik Tulis”</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Logo UNY</li> <li>2. Judul Media Pembelajaran Interaktif</li> <li>3. Tampilan Tanggal</li> <li>4. Tombol <i>Volume</i> Suara Istrumen <i>Backsound</i></li> <li>5. Tombol <i>Maximize</i> (Layar Penuh)</li> <li>6. Tombol Keluar</li> <li>7. Tombol Masuk Petunjuk Penggunaan</li> <li>8. Tombol Masuk Sk/Kd</li> <li>9. Tombol Materi</li> <li>10. Tombol Masuk Latihan Soal</li> <li>11. Tombol Profil Pengembang</li> <li>12. Tombol Masuk Daftar Pustaka</li> <li>13. Tampilan Materi Langkah-Langkah dalam Membuat Batik Tulis</li> <li>14. Tombol Kembali</li> <li>15. Tombol Kembali ke Menu Cakupan Materi</li> <li>16. Tombol Lanjut</li> </ol> <p>Audio: Instrumen <i>Backsound</i></p>
<p>13.</p>	<p>Halaman Tampilan Video “Langkah-Langkah Dalam Membuat Batik Tulis”</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Logo UNY</li> <li>2. Judul Media Pembelajaran Interaktif</li> <li>3. Tampilan Tanggal</li> <li>4. Tombol <i>Volume</i> Suara Istrumen <i>Backsound</i></li> <li>5. Tombol <i>Maximize</i> (Layar Penuh)</li> <li>6. Tombol Keluar</li> <li>7. Tombol Masuk Petunjuk Penggunaan</li> <li>8. Tombol Masuk Sk/Kd</li> <li>9. Tombol Materi</li> <li>10. Tombol Masuk Latihan Soal</li> <li>11. Tombol Profil Pengembang</li> <li>12. Tombol Masuk Daftar</li> </ol>

		<p>Pustaka</p> <p>13. Halaman Tampilan Video Langkah-Langkah Dalam Membuat Batik Tulis</p> <p>14. Tombol Kembali</p> <p>15. Tombol Kembali ke Menu Cakupan Materi</p> <p>16. Tombol Lanjut</p> <p>17. Tombol Play Video</p> <p>Audio: Instrumen <i>Backsound</i></p>
14.	<p>Halaman Tampilan Video “Contoh Makna &amp; Motif Batik Nusantara”</p> 	<p>1. Logo UNY</p> <p>2. Judul Media Pembelajaran Interaktif</p> <p>3. Tampilan Tanggal</p> <p>4. Tombol <i>Volume</i> Suara Instrumen <i>Backsound</i></p> <p>5. Tombol <i>Maximize</i> (Layar Penuh)</p> <p>6. Tombol Keluar</p> <p>7. Tombol Masuk Petunjuk Penggunaan</p> <p>8. Tombol Masuk Sk/Kd</p> <p>9. Tombol Materi</p> <p>10. Tombol Masuk Latihan Soal</p> <p>11. Tombol Profil Pengembang</p> <p>12. Tombol Masuk Daftar Pustaka</p> <p>13. Halaman Tampilan Video “Contoh Makna &amp; Motif Batik Nusantara”</p> <p>14. Tombol Kembali</p> <p>15. Tombol Kembali ke Menu Cakupan Materi</p> <p>16. Tombol Lanjut</p> <p>17. Tombol Play Video</p> <p>Audio: Instrumen <i>Backsound</i></p>

15.	<p>Halaman Tampilan Petunjuk Pengerjaan Soal Latihan</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Logo UNY</li> <li>2. Judul Media Pembelajaran Interaktif</li> <li>3. Tampilan Tanggal</li> <li>4. Tombol <i>Volume</i> Suara Instrumen <i>Backsound</i></li> <li>5. Tombol <i>Maximize</i> (Layar Penuh)</li> <li>6. Tombol Keluar</li> <li>7. Tombol Masuk Petunjuk Penggunaan</li> <li>8. Tombol Masuk Sk/Kd</li> <li>9. Tombol Materi</li> <li>10. Tombol Masuk Latihan Soal</li> <li>11. Tombol Profil Pengembang</li> <li>12. Tombol Masuk Daftar Pustaka</li> <li>13. Halaman Tampilan Petunjuk Pengerjaan Soal Latihan</li> <li>14. Tombol Mulai</li> </ol> <p>Audio: Instrumen <i>Backsound</i></p>
16.	<p>Halaman Tampilan Pengerjaan Soal Latihan</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Logo UNY</li> <li>2. Judul Media Pembelajaran Interaktif</li> <li>3. Tampilan Tanggal</li> <li>4. Tombol <i>Volume</i> Suara Instrumen <i>Backsound</i></li> <li>5. Tombol <i>Maximize</i> (Layar Penuh)</li> <li>6. Tombol Keluar</li> <li>7. Tombol Masuk Petunjuk Penggunaan</li> <li>8. Tombol Masuk Sk/Kd</li> <li>9. Tombol Materi</li> <li>10. Tombol Masuk Latihan Soal</li> <li>11. Tombol Profil Pengembang</li> <li>12. Tombol Masuk Daftar Pustaka</li> <li>13. Tampilan Pengerjaan Soal Latihan</li> </ol>

		14. Tampilan Waktu Pengerjaan  Audio: Instrumen <i>Backsound</i>
17.	<p>Halaman Tampilan Video Petunjuk Pengerjaan Soal Latihan</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Logo UNY</li> <li>2. Judul Media Pembelajaran Interaktif</li> <li>3. Tampilan Tanggal</li> <li>4. Tombol <i>Volume</i> Suara Instrumen <i>Backsound</i></li> <li>5. Tombol <i>Maximize</i> (Layar Penuh)</li> <li>6. Tombol Keluar</li> <li>7. Tombol Masuk Petunjuk Penggunaan</li> <li>8. Tombol Masuk Sk/Kd</li> <li>9. Tombol Materi</li> <li>10. Tombol Masuk Latihan Soal</li> <li>11. Tombol Profil Pengembang</li> <li>12. Tombol Masuk Daftar Pustaka</li> <li>13. Tampilan Benar dan Salah</li> <li>14. Tampilan Hasil/Skor</li> <li>15. Tampilan Nilai</li> <li>16. Tampilan Coba Lagi</li> <li>17. Tombol Kunci Jawaban</li> </ol> <p>Audio: Instrumen <i>Backsound</i></p>
18.	<p>Halaman Tampilan Kunci Jawaban</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Logo UNY</li> <li>2. Judul Media Pembelajaran Interaktif</li> <li>3. Tampilan Tanggal</li> <li>4. Tombol <i>Volume</i> Suara Instrumen <i>Backsound</i></li> <li>5. Tombol <i>Maximize</i> (Layar Penuh)</li> <li>6. Tombol Keluar</li> <li>7. Tombol Masuk Petunjuk Penggunaan</li> <li>8. Tombol Masuk Sk/Kd</li> <li>9. Tombol Materi</li> <li>10. Tombol Masuk Latihan Soal</li> </ol>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>11. Tombol Profil Pengembang</li> <li>12. Tombol Masuk Daftar Pustaka</li> <li>13. Tampilan Kunci Jawaban</li> <li>14. Tampilan Hasil/Skor</li> <li>15. Tampilan Nilai</li> <li>16. Tampilan Coba Lagi</li> <li>17. Tombol Kunci Jawaban</li> </ul> <p>Audio: Instrumen <i>Backsound</i></p>
19.	<p>Halaman Tampilan Daftar Pustaka</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Logo UNY</li> <li>2. Judul Media Pembelajaran Interaktif</li> <li>3. Tampilan Tanggal</li> <li>4. Tombol <i>Volume</i> Suara Instrumen <i>Backsound</i></li> <li>5. Tombol <i>Maximize</i> (Layar Penuh)</li> <li>6. Tombol Keluar</li> <li>7. Tombol Masuk Petunjuk Penggunaan</li> <li>8. Tombol Masuk Sk/Kd</li> <li>9. Tombol Materi</li> <li>10. Tombol Masuk Latihan Soal</li> <li>11. Tombol Profil Pengembang</li> <li>12. Tombol Masuk Daftar Pustaka</li> <li>13. Tampilan Daftar Pustaka</li> </ul> <p>Audio: Instrumen <i>Backsound</i></p>

20.	<p>Halaman Tampilan Profil Pengembang</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Logo UNY</li> <li>2. Judul Media Pembelajaran Interaktif</li> <li>3. Tampilan Tanggal</li> <li>4. Tombol <i>Volume</i> Suara Instrumen <i>Backsound</i></li> <li>5. Tombol <i>Maximize</i> (Layar Penuh)</li> <li>6. Tombol Keluar</li> <li>7. Tombol Masuk Petunjuk Penggunaan</li> <li>8. Tombol Masuk Sk/Kd</li> <li>9. Tombol Materi</li> <li>10. Tombol Masuk Latihan Soal</li> <li>11. Tombol Profil Pengembang</li> <li>12. Tombol Masuk Daftar Pustaka</li> <li>13. Tampilan Profil Pengembang</li> </ol> <p>Audio: Instrumen <i>Backsound</i></p>
21.	<p>Tampilan Keluar</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tampilan Peringatan</li> <li>2. Tombol YA</li> <li>3. Tombol TIDAK</li> </ol>

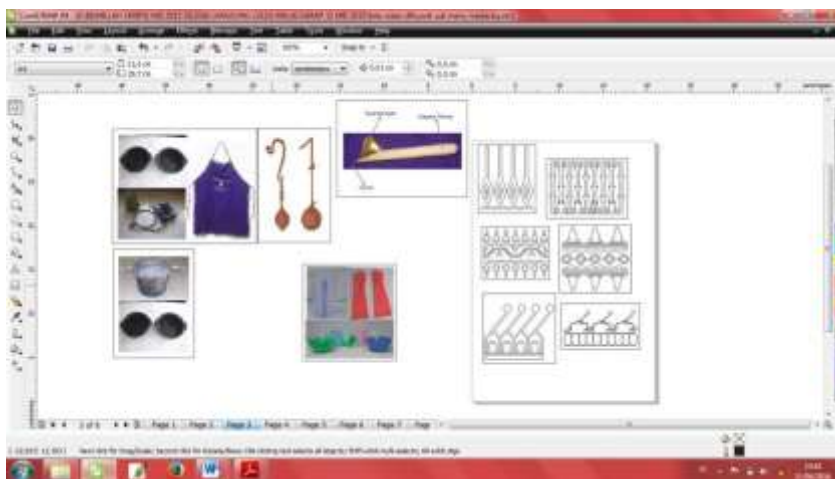
Setelah Proses pembuatan *flow chart & Story board*, tahap selanjutnya dalam pengembangan produk media pembelajaran batik tulis berbasis multimedia interaktif kelas VII adalah: mengumpulkan bahan pendukung, berupa gambar, foto, *sound* dan video. Pengumpulan bahan-bahan produksi tersebut bersumber dari produksi sendiri yang didukung dari internet dan buku yang menyangkut dengan materi kerajinan batik tulis. Pengumpulan bahan-bahan tersebut berupa berbagai contoh gambar macam alat dan bahan dalam pembuatan kerajinan batik



tulis, membuat video pengantar, langkah-langkah pembuatan kerajinan batik tulis dan video makna batik dan motif batik nusantara yang sesuai dengan materi.

Kegiatan selanjutnya adalah memproduksi atau menghasilkan produk media pembelajaran interaktif kerajinan batik tulis dengan *software* utama yang digunakan adalah *Adobe Flash CS3*, dengan *software* pendukung yaitu: *Corel Draw X4*, *Adobe Photoshop Cs CC*, *Movie Edit Pro 2014 Premium*, dan *Format Factory*.

*Software Corel Draw X4* digunakan untuk *editing* dalam menyusun contoh gambar motif, alat dan bahan, menyusun *file* pendukung dan membuat desain *button*/tombol. Sedangkan *Software Movie Edit Pro* digunakan untuk *editing* video pengantar, langkah pembuatan kerajinan batik tulis dan makna dan motif batik nusantara, berikut tampilan dari proses *editing* gambar dan foto, pembuatan video, dan *editing* video tersebut:



Gambar IV: **Proses *Editing* contoh Gambar Motif dan Foto Menggunakan *Corel Draw X4***  
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2016)

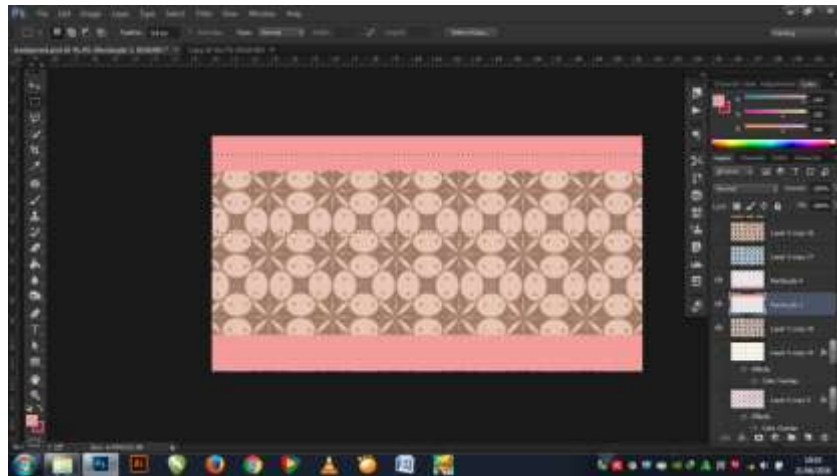


Gambar V: **Proses pembuatan video**  
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2016)



Gambar VI: **Proses *Editing Video* Menggunakan *Movie Edit Pro***  
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2016)

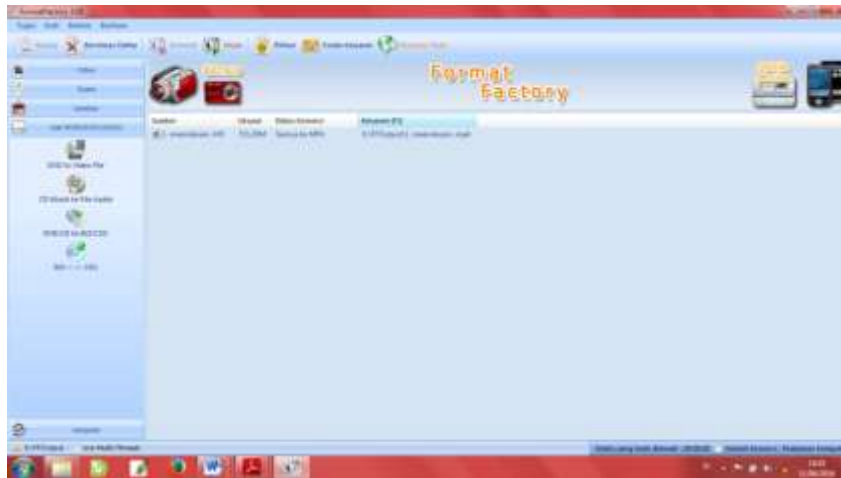
*Software Adobe Photoshop Cs CC* digunakan untuk pembuatan gambar *background* yang akan digunakan dalam media pembelajaran batik tulis berbasis multimedia interaktif yang dibuat di software *Adobe Flash Cs3* berikut tampilan dari proses pembuatan gambar tersebut:



Gambar VII: **Proses Pembuatan Gambar *Background* Menggunakan *Adobe Photoshop Cs CC***  
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2016)

Pada proses pembuatan video, keterbatasan yang ada dalam video media pembelajaran batik tulis berbasis multimedia interaktif terdapat pada model perempuan. Pada proses pelorodan malam yang biasanya dilakukan oleh model laki-laki, tetapi di dalam video pembelajaran batik tulis ini dilakukan oleh model perempuan. Hal ini dikarenakan peneliti memilih model perempuan untuk memperoleh kinerja yang lebih baik pada proses pelorodan.

Proses selanjutnya adalah pengubahan format *file* dari hasil *Editing Software Movie Edit Pro* menggunakan *Software Format Factory*, langkah ini dilakukan agar video hasil *Editing* bisa diputar dalam *software Adobe Flash CS3*. Selanjutnya mendesain frame sesuai dengan *Flow chart* dan *Story board* menggunakan *software Adobe Flash Cs3* untuk menghasilkan media pembelajaran batik tulis berbasis multimedia interaktif kelas VII di MTs Negeri Godean. Berikut tampilan proses pembuatan media pembelajaran interaktif kerajinan batik tulis tersebut:



Gambar VIII: Proses Convert File Video Menggunakan *Format Factory*  
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2016)



Gambar IX: Proses Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan *Adobe Flash Cs3*  
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2016)

#### 4. Validasi Desain

Sebelum melakukan validasi desain peneliti melakukan validasi instrumen terlebih dahulu untuk mengetahui kualitas instrumen untuk validasi desain dan instrumen untuk uji coba produk, kegiatan validasi instrumen ini melibatkan ahli instrumen yaitu Bapak Bambang Prihadi validasi ini dilakukan di jurusan pendidikan seni rupa pada 23 Maret 2016. Selanjutnya Pada tahap validasi produk ini melibatkan ahli yang berkompeten dibidangnya dilakukan dengan 1 ahli materi

dan 1 ahli media, untuk ahli materi pada kesempatan kali ini ahli materi tersebut adalah Ibu Henny Rahma Dwiyanti yang merupakan guru kerajinan tekstil di SMK Negeri 5 Yogyakarta dan Bapak Herman Dwi Surjono sebagai ahli media yang merupakan Kaprodi sekaligus dosen pengajar di Prodi Teknologi Pembelajaran Pascasarjana, Universitas Negeri Yogyakarta.

Data hasil produk oleh ahli materi dan ahli media pada penelitian ini berupa data kualitatif. Data kualitatif dihimpun melalui angket penilaian dari ahli materi dan ahli media dengan hasil berupa saran, masukan, komentar. Dan kritikan untuk penyempurnaan produk media pembelajaran interaktif kerajinan batik tulis. Data dari ahli materi dan ahli materi kemudian diklasifikasikan menjadi beberapa aspek, serta dipusatkan pada masalah-masalah, kekurangan atau kelamahan yang terdapat dalam komponen media pembelajatron interaktif kerajinan batik tulis ini. Hal itulah yang perlu direvisi sehingga produk diharapkan menjadi semakin lebih baik dan layak digunakan. Berikut data yang diperoleh dari hasil validasi produk ahli materi dan ahli media:

**a. Ahli Materi**

Ahli materi dalam validasi produk ini yaitu Ibu Henny Rahma Dwiyanti yang merupakan ahli, pengrajin, sekaligus pengusaha dalam bidang batik tulis. Validasi dilakukan sebanyak satu kali pada tanggal 5 April 2016 di SMK Negeri 5 Yogyakarta. Uji validasi ahli materi ini terdiri dari 2 aspek yaitu: aspek pembelajaran dan aspek materi/isi, berikut Hasil data dalam validasi ahli materi untuk dua aspek tersebut sebagai berikut:

Tabel VIII: Hasil Angket Ahli Materi

No	Jenis Aspek	Jumlah Skor	Persentase (%)	Kategori
1	Pembelajaran	53	88.3	Sangat Baik
2	Isi Materi	44	88	Sangat Baik
	Rata-rata	48.5	88.1	Sangat Baik

Berdasarkan hasil perhitungan tabel diperoleh hasil rata-rata persentase di atas diperoleh 88.1 % oleh karena itu media pembelajaran batik tulis berbasis multimedia interaktif kelas VII dikategorikan sangat baik dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada saat kegiatan pembelajaran tetapi ada sedikit perbaikan yaitu: (1) Memperbaiki urutan penjelasan jenis-jenis canting canting dan menambah canting isen kedalam penjelasan; (2) Menambah contoh motif pada golongan motif modern sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi; (3) Memperjelas pada contoh bahan Napthol dan Garam diazo; (4) Penambahan pada kata Garam menjadi Garam diazo.

#### b. Ahli Media

Ahli media dalam validasi produk ini yaitu Bapak Herman Dwi Surjono yang merupakan ahli dalam bidang teknologi pembelajaran terutama pada bidang multimedia interaktif. Validasi dilakukan sebanyak satu kali pada tanggal 5 April di Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta. Uji validasi ahli media ini terdiri dari 2 aspek yaitu: aspek tampilan dan aspek pemrograman. Penilaian dilakukan dengan mengisi angket dengan interval 1-5 dan memberikan saran perbaikan. Hasil data dalam validasi ahli media untuk dua aspek tersebut sebagai berikut:

Tabel IX: Hasil Angket Ahli Media

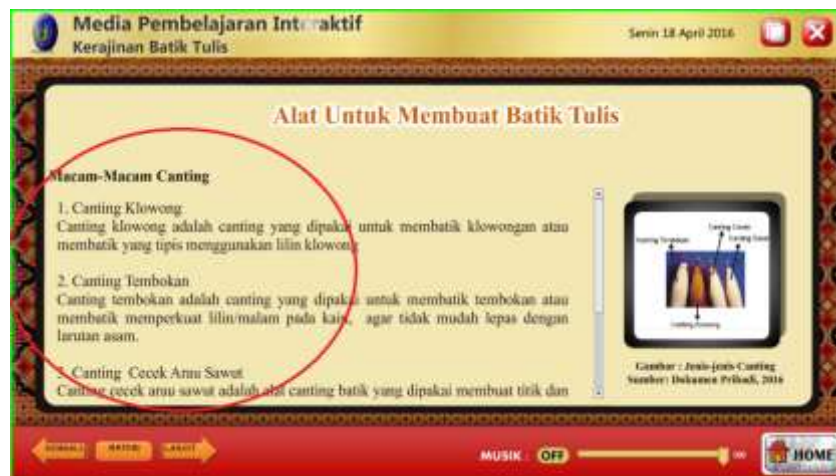
No	Jenis Aspek	Jumlah Skor	Persentase (%)	Kategori
1	Tampilan	49	81.6	Sangat Baik
2	Pemrograman	49	81.6	Sangat Baik
	Rata-rata	49	81.6	Sangat Baik

Berdasarkan hasil perhitungan tabel diperoleh hasil rata-rata persentase di atas diperoleh 81.6 % oleh karena itu media pembelajaran batik tulis berbasis multimedia interaktif kelas VII dikategorikan sangat baik dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada saat kegiatan pembelajaran tetapi ada sedikit perbaikan yaitu: 1) pada *title page* perlu diberi informasi target *user* dan identitas pengembang; 2) pemberian sumber video pengantar; 3) materi yang panjang sebaiknya jangan diberi *scroll* tetapi dibuat halaman selanjutnya; 4) pemberian nomor halaman, pemberian label penjelasan pada contoh gambar.

## **5. Revisi Produk Tahap I**

Revisi produk dilakukan untuk memperbaiki produk dengan cara mengurangi kelemahan-kelemahan produk. Kelemahan-kelemahan tersebut didapatkan dari data hasil validasi ahli materi dan ahli media. Berikut hasil perbaikan yang dilakukan:

- a. Menambah canting isen kedalam jenis-jenis canting, menurut ahli materi jenis canting sebenarnya ada 5 yaitu: 1) canting tembokan; 2) canting klowong; 3) canting isen; 4) canting cecek; 5) canting ceret, canting isen tersebut sangat penting dalam pengerjaan batik tulis untuk memberi isen-isen pada kain.



Gambar X: Menambah Contoh Canting Isen Sebelum Revisi  
(Sumber: Dokumen pribadi 2016)



Gambar XI: Menambah Contoh Canting Isen Setelah Revisi  
(Sumber: Dokumen pribadi 2016)

- b. Menambah contoh motif pada golongan motif modern sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi, menurut ahli materi penambahan contoh motif pada golongan motif modern ini agar siswa menjadi tahu motif modern dan memancing kreasi siswa untuk menciptakan motif dengan kreasi baru.





Gambar XII: Menambah Contoh Motif pada Golongan Motif Modern Setelah Revisi

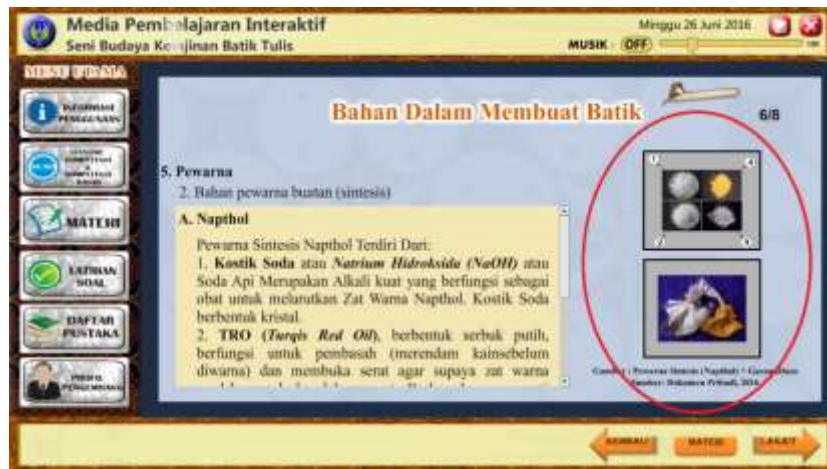
(Sumber: Dokumen pribadi 2016)

- c. Memperjelas pada contoh bahan Naphthol dan Garam diazo, menurut ahli materi penjelasan pada contoh bahan Naphthol ini agar siswa mngetahui larutan bahan Naphthol. Untuk penjelasan pada bahan Naphthol adalah menambah penjelasan larutan TRO, Garam diazo, Kostik dan Naphthol.



Gambar XIII: Memperjelas pada Contoh Bahan Naphthol dan Garam Diazo Sebelum Revisi

(Sumber: Dokumen pribadi 2016)

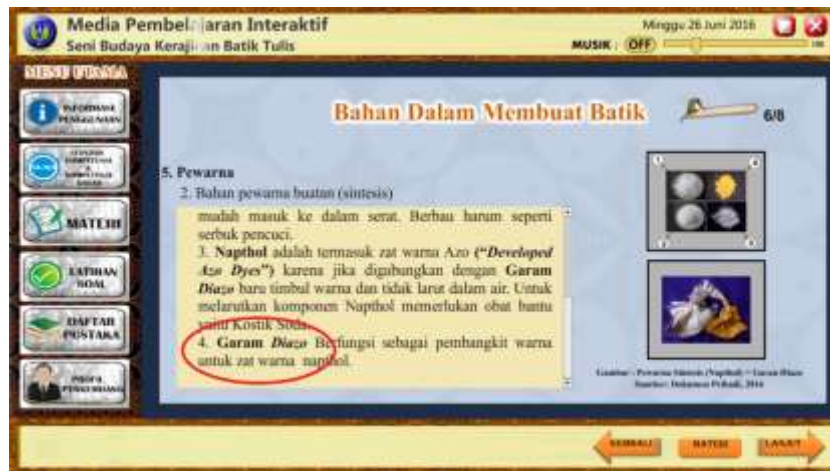


Gambar XIV: **Memperjelas pada Contoh Bahan Napthol dan Garam Diazo Setelah Revisi**  
(Sumber: Dokumen pribadi 2016)

- d. Penambahan pada kata Garam menjadi Garam diazo, menurut ahli materi agar pengguna mengetahui jenis Garam apa yang digunakan untuk pewarna napthol, penambahan kata ini menghindari anggapan siswa tentang banyak Garam seperti Garam dapur.



Gambar XV: **Penambahan pada Kata Garam Menjadi Garam Diazo Sebelum Revisi**  
(Sumber: Dokumen pribadi 2016)



Gambar XVI: Penambahan pada Kata Garam Menjadi Garam Diazo Setelah Revisi

(Sumber: Dokumen pribadi 2016)

- e. Pada *title page* perlu diberi informasi *target user* dan identitas pengembang, menurut ahli media pada perbaikan *title page* perlu dilakukan sebab pada desain produk awal belum memenuhi syarat karena belum mencantumkan info *target user* dan nama pengembang media pembelajaran. Hal ini perlu dilakukan agar pengguna media pembelajaran interaktif ini dapat mengetahui siapa *target user* yang menggunakan dan siapa pengembang media pembelajaran interaktif tersebut dengan melihat pada tampilan pembuka.



Gambar XVII: Penambahan *Target User* dan Identitas Pengembang pada *Title Page* Sebelum Revisi

(Sumber: Dokumen Pribadi, 2016)



Gambar XVIII: **Penambahan *Target User* dan Identitas Pengembang Pada Title Page Setelah Revisi**  
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2016)

- f. Penambahan sumber video pada pengantar, menurut ahli media perlunya ditambah sumber video agar pengguna mengetahui dari mana video tersebut berasal.



Gambar XIX: **Penambahan Sumber Video Sebelum Revisi**  
(Sumber: Dokumen pribadi 2016)





Gambar XX: **Penambahan Sumber Video Setelah Revisi**  
(Sumber: Dokumen pribadi 2016)

- g. Menghilangkan *scroll*, menurut ahli media menghilangkan *scroll* pada materi agar mempermudah pengguna media pembelajaran interaktif tersebut, dengan memindahkan teks materi menjadi halaman berikutnya (*next page*) sebab jika adanya *scroll* pada materi yang melebihi ukuran halaman kertas sedikit menyulitkan pengguna, pengguna harus memainkan *scroll* untuk melihat materi selanjutnya dan ini menjadi tidak efektif, jadi menghilangkan ini agar menjadikan media pembelajaran interaktif ini lebih efektif dan tidak menyulitkan pengguna.



Gambar XXI: **Penghilangan Scroll Sebelum Revisi**  
(Sumber: Dokumen Pribadi 2016)



Gambar XXII: Penghilangan *Scroll* Setelah Revisi  
(Sumber: Dokumen Pribadi 2016)

- h. Pemberian identitas nomor halaman, menurut ahli media pemberian identitas nomor halaman adalah untuk menarik semangat belajar pengguna jika menggunakan media pembelajaran interaktif tersebut dan menjadi tahu berapa halaman pada materi tersebut.



Gambar XXIII: Penambahan Nomor Halaman Sebelum Revisi  
(Sumber: Dokumen Pribadi 2016)



Gambar XXIV: Penambahan Nomor Halaman Setelah Revisi  
(Sumber: Dokumen Pribadi 2016)

- i. Gambar diberi label penjelasan, menurut ahli media pemberian label penjelasan yang dimaksud adalah pemberian label nomor pada gambar/foto sesuai dengan urutan yang dijelaskan.



Gambar XXV: Penambahan Nomor Pada Gambar Sebelum Revisi  
(Sumber: Dokumen Pribadi 2016)



Gambar XXVI: Penambahan Nomor Pada Gambar Setelah Revisi  
(Sumber: Dokumen Pribadi 2016)

## 6. Uji Coba Produk

### a. Uji Coba Perorangan

Uji coba perorangan ini melibatkan 6 peserta didik kelas VII MTs Negeri Godean yang diambil secara acak dari 3 Kelas yang berbeda. Pelaksanaan uji coba mengikuti jam pelajaran seni budaya (seni rupa) yaitu selama 3 jam pelajaran atau 120 Menit pada tanggal 22 April 2016. Tujuan dari uji coba perorangan ini adalah untuk mendapatkan masukan guna perbaikan produk. Uji coba dilaksanakan di laboratorium komputer MTs Negeri Godean, Berikut alur pelaksanaan uji coba perorangan:

- 1) Langkah I: penjelasan maksud dan tujuan penelitian kepada peserta didik. Dalam hal ini peserta didik diminta untuk menggunakan media pembelajaran interaktif kerajinan batik tulis. Kemudian diikuti dengan pembagian angket.
- 2) Langkah II: pengenalan produk media pembelajaran interaktif kerajinan batik tulis, dalam hal ini peneliti mengenalkan dan menjelaskan cara penggunaan produk media pembelajaran interaktif kerajinan batik tulis. Peserta didik terlihat senang dengan adanya pembelajaran seni budaya (seni rupa) dengan



menggunakan media pembelajaran interaktif kerajinan batik tulis dan konsentrasi dalam mengoperasikannya.

- 3) Langkah III: setelah peserta didik selesai menggunakan media pembelajaran interaktif kerajinan batik tulis, peneliti menjelaskan dalam pengisian angket respon peserta didik yang telah dibagikan diawal setelah pengenalan produk. Setelah itu peserta didik mengisi angket tersebut sesuai respon masing-masing.

Dalam uji coba perorangan ini angket yang digunakan terbagi menjadi 4 aspek yaitu: aspek tampilan, aspek pemograman, aspek pembelajaran, aspek materi/isi. Adapun hasil uji coba perorangan adalah sebagai berikut:

**Tabel X: Hasil Uji Coba Perorangan**

No	Jenis Aspek	Jumlah Skor	Persentase (%)	Kategori
1	Tampilan	322	89.4	Sangat Baik
2	Pemograman	249	92.2	Sangat Baik
3	Pembelajaran	299	90.6	Sangat Baik
4	Materi/Isi	265	88.3	Sangat Baik
	Rata-rata	283.7	90.1	Sangat Baik

Berdasarkan hasil perhitungan tabel diperoleh hasil rata-rata persentase diatas diperoleh 90,1 % oleh karena itu media pembelajaran batik tulis berbasis multimedia interaktif kelas VII dikategorikan sangat baik dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada saat kegiatan pembelajaran. Selanjutnya sesuai dengan hasil uji coba perorangan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran batik tulis berbasis multimedia interaktif kelas VII perlu sedikit perbaikan pada soal latihan yang nomornya tidak berurutan ketika dikerjakan di beberapa komputer.

## **b. Revisi Tahap II**

Berdasarkan hasil uji coba perorangan diperoleh hasil rata-rata persentase diatas diperoleh 90.1% oleh karena itu dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran batik tulis berbasis multimedia interaktif kelas VII ini sudah sangat baik dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran. Selanjutnya sesuai dengan hasil uji coba perorangan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran batik tulis berbasis multimedia interaktif kelas VII perlu sedikit perbaikan pada soal latihan yang nomornya tidak berurutan ketika dikerjakan di beberapa komputer.

## **c. Uji Coba Kelompok Kecil**

Uji coba kelompok kecil ini melibatkan 15 peserta didik kelas VII MTs Negeri Godean yang diambil secara acak dari 3 Kelas yang berbeda. Pelaksanaan uji coba mengikuti jam pelajaran seni budaya (seni rupa) yaitu 3 jam pelajaran atau 120 Menit pada tanggal 22 Aril 2016. Tujuan dari uji coba perorangan ini adalah untuk mendapatkan masukan guna perbaikan produk. Lokasi uji coba dilaksanakan di laboratorium komputer MTs Negeri Godean. Berikut alur pelaksanaan uji coba kelompok kecil:

- 1) Langkah I: penjelasan maksud dan tujuan penelitian kepada peserta didik. Dalam hal ini peserta didik diminta untuk menggunakan media pembelajaran interaktif kerajinan batik tulis. Kemudian diikuti dengan pembagian angket.
- 2) Langkah II: pengenalan produk media pembelajaran interaktif kerajinan batik tulis, dalam hal ini peneliti mengenalkan dan menjelaskan cara penggunaan produk media pembelajaran interaktif kerajinan batik tulis. Peserta didik

terlihat senang dengan adanya pembelajaran seni budaya (seni rupa) dengan menggunakan media pembelajaran interaktif kerajinan batik tulis dan konsentrasi dalam mengoperasikannya.

- 3) Langkah III: setelah peserta didik selesai menggunakan media pembelajaran interaktif kerajinan batik tulis, peneliti menjelaskan dalam pengisian angket respon peserta didik yang telah dibagikan diawal pengenalan produk. Setelah itu peserta didik mengisi angket tersebut sesuai respon masing-masing.

Dalam uji coba kelompok kecil ini angket yang digunakan terbagi menjadi 4 aspek yaitu: aspek tampilan, aspek pemograman, aspek pembelajaran, aspek materi/isi. Adapun hasil uji coba kelompok kecil adalah sebagai berikut:

**Tabel XI: Hasil Uji Coba Kelompok Kecil**

No	Jenis Aspek	Jumlah Skor	Persentase (%)	Kategori
1	Tampilan	760	84.4	Sangat Baik
2	Pemograman	579	85.7	Sangat Baik
3	Pembelajaran	723	87.6	Sangat Baik
4	Materi/Isi	652	86.9	Sangat Baik
	Rata-rata	678.5	86.1	Sangat Baik

Berdasarkan hasil perhitungan tabel diperoleh hasil rata-rata persentase diatas diperoleh 86.1 % oleh karena itu media pembelajaran batik tulis berbasis multimedia interaktif kelas VII dikategorikan sangat baik dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada saat kegiatan pembelajaran. Selanjutnya sesuai dengan hasil uji coba kelompok kecil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran batik tulis berbasis multimedia interaktif kelas VII ini sudah sangat baik dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, tidak perlu dilakukan revisi produk akhir.

### **7. Revisi Produk Tahap III**

Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil diperoleh hasil rata-rata persentase di atas diperoleh 86.1% oleh karena itu dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran batik tulis berbasis multimedia interaktif kelas VII ini sudah sangat baik dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, tidak perlu dilakukan revisi produk akhir.

### **8. Uji Coba Kelompok Besar**

Uji coba kelompok kecil ini melibatkan 32 peserta didik kelas VII MTs Negeri Godean yang diambil 1 kelas. Pelaksanaan uji coba mengikuti jam pelajaran seni budaya (seni rupa) yaitu 3 jam pelajaran atau 120 Menit pada tanggal 28 April 2016. Lokasi uji coba dilaksanakan di laboratorium komputer MTs Negeri Godean. Berikut alur pelaksanaan uji coba kelompok besar:

- a. Langkah I: penjelasan maksud dan tujuan penelitian kepada peserta didik. Dalam hal ini peserta didik diminta untuk menggunakan media pembelajaran interaktif kerajinan batik tulis. Kemudian diikuti dengan pembagian angket.
- b. Langkah II: pengenalan produk media pembelajaran interaktif kerajinan batik tulis, dalam hal ini peneliti mengenalkan dan menjelaskan cara penggunaan produk media pembelajaran interaktif kerajinan batik tulis. Peserta didik terlihat senang dengan adanya pembelajaran seni budaya (seni rupa) dengan menggunakan media pembelajaran interaktif kerajinan batik tulis dan konsentrasi dalam mengoperasikannya.
- c. Langkah III: setelah peserta didik selesai menggunakan media pembelajaran interaktif kerajinan batik tulis, peneliti menjelaskan dalam pengisian angket

respon peserta didik yang telah dibagikan diawal pengenalan produk. Setelah itu peserta didik mengisi angket tersebut sesuai respon masing-masing.

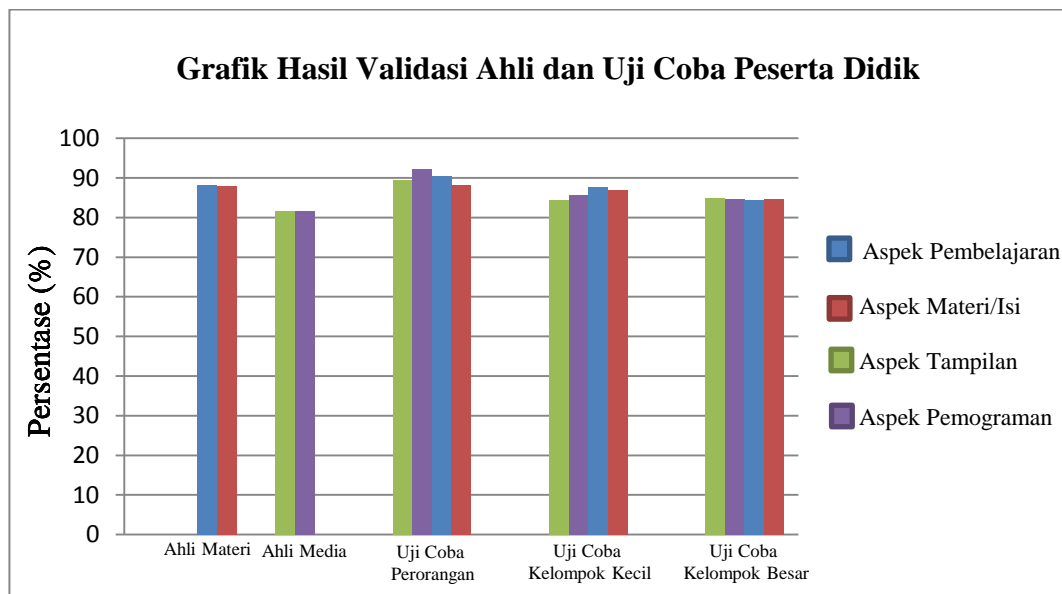
Dalam uji coba kelompok besar ini angket yang digunakan terbagi menjadi 4 aspek yaitu: aspek tampilan, aspek pemograman, aspek pembelajaran, aspek materi/isi. Adapun hasil uji coba kelompok kecil adalah sebagai berikut:

**Tabel XII: Hasil Uji Coba Kelompok Besar**

No	Jenis Aspek	Jumlah Skor	Persentase (%)	Kategori
1	Tampilan	1630	84,8	Sangat Baik
2	Pemograman	1219	84.6	Sangat Baik
3	Pembelajaran	1485	84.3	Sangat Baik
4	Materi/Isi	1356	84.7	Sangat Baik
	Rata-rata	1422.5	84.6	Sangat Baik

Berdasarkan hasil perhitungan tabel diperoleh hasil rata-rata persentase diatas diperoleh 84.6 % oleh karena itu media pembelajaran batik tulis berbasis multimedia interaktif kelas VII dikategorikan sangat baik dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada saat kegiatan pembelajaran. Selanjutnya sesuai dengan hasil uji coba kelompok besar tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran batik tulis berbasis multimedia interaktif kelas VII ini sudah sangat baik dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, tidak perlu dilakukan revisi produk akhir.

Berikut ini hasil rekapitan dari validasi ahli materi, ahli media, dan uji coba produk dengan peserta didik:



**Gambar XXVII: Grafik Hasil Validasi Ahli Materi, Ahli Media, dan Uji Coba Peserta Didik**  
(Sumber: Dokumen Pribadi 2016)

Dari rekapan data diatas menunjukkan bahwa produk media pembelajaran batik tulis berbasis multimedia interaktif dan respon peserta didik sangat baik dengan rata-rata skor akhir secara keseluruhan 86.1%.

## 9. Revisi Produk Tahap Akhir

Berikut revisi tahap akhir produk media pembelajaran batik tulis berbasis multimedia interaktif berdasarkan hasil validasi ahli materi, ahli media, dan proses uji coba peserta didik sebanyak 3 kali, yaitu:

1. Pembuatan sampul *Compact Disk* (CD) untuk mempermudah pengemasan produk agar lebih menarik dan mempermudah penyimpanan produk. Berikut tampilan tampilan sampul dan sticker *Compact Disk* (CD):



Gambar XXVIII: Pembuatan sampul *Compact Disk* (CD)  
(Sumber: Dokumen Pribadi 2016)

2. Pembuatan Sticker sampul kepingan *Compact Disk* (CD) media pembelajaran batik tulis berbasis multimedia interaktif kelas VII:



Gambar XXIX: Pembuatan Sticker Sampul Kepingan *Compact Disk* (CD)  
(Sumber: Dokumen Pribadi 2016)

3. Selain itu, peneliti melakukan perbaikan pada warna untuk *background*. Pemilihan warna pada *background* dan warna yang lain pada media pembelajaran batik tulis berbasis multimedia interaktif pembuatan dilakukan menggunakan *software Adobe Photoshop Cs CC*, adapun untuk pembuatan *background* peneliti memilih dengan beragam warna yaitu: 1) warna merah;

2) warna kuning; 3) warna biru; 4) warna hijau 5) warna ungu; 6) warna coklat, warna tersebut dibuat transparan agar tidak mengganggu teks, gambar, foto yang ada dalam media pembelajaran batik tulis berbasis multimedia interaktif. Selain itu, pemilihan warna tersebut disatukan dengan motif batik tulis khas daerah setempat yaitu motif batik kawung yang merupakan motif batik khas Daerah Istimewa Yogyakarta, Pemilihan warna ini dilakukan sesuai saran dan kritikan dari peserta didik dan pembimbing, adapun makna dari warna yang dipilih tersebut adalah:

- a. Warna merah: warna merah mengandung makna memberi kesan kehangatan, bahagia, keberanian, semangat, kekuatan, pemilihan warna ini dilakukan sesuai dengan makna warna yaitu semangat, agar siswa selalu semangat dalam mengikuti proses pembelajaran dan menggunakan media pembelajaran batik tulis berbasis multimedia interaktif.
- b. Warna kuning: warna kuning mengandung makna kegembiraan, bersinar dan ketegasan, diharapkan peserta didik selalu gembira dan bersifat tegas dalam dalam mengikuti proses pembelajaran dan menggunakan media pembelajaran batik tulis berbasis multimedia interaktif.
- c. Warna biru: warna biru mengandung makna memberikan kesan luas pada ruangan, kesejukan, dingin, damai dan menenangkan pikiran, dalam hal ini diharapkan peserta didik selalu tenang dan damai dalam mengikuti proses pembelajaran dan menggunakan media pembelajaran batik tulis berbasis multimedia interaktif.



- d. Warna hijau: warna hijau mengandung makna kesegaran, alami, sejuk dan bersifat menenangkan, diharapkan peserta didik selalu tenang dalam mengikuti proses pembelajaran dan menggunakan media pembelajaran batik tulis berbasis multimedia interaktif.
- e. Warna ungu: warna ungu mengandung makna kesan spiritual, megah dan kebijaksanaan, diharapkan dalam pemilihan warna ini peserta didik selalu bijaksana dalam mengikuti proses pembelajaran dan menggunakan media pembelajaran batik tulis berbasis multimedia interaktif.
- f. Warna coklat: warna coklat mengandung makna hangat, nyaman dan aman, doiharapkan dalam pemilihan warna ini peserta didik selalu nyaman dalam dalam mengikuti proses pembelajaran dan menggunakan media pembelajaran batik tulis berbasis multimedia interaktif.

## **10. Produksi Massal**

Pengembangan media pembelajaran batik tulis berbasis multimedia interaktif kelas VII di MTs Negeri Godean telah selesai dikembangkan dan telah melalui validasi serta uji coba produk dengan berbagai tahap. Untuk validasi dilakukan dengan ahli materi dan ahli media dan uji coba produk melalui 3 tahap dengan rincian: uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.

Hasil uji coba dengan berbagai tahap diatas mendapatkan hasil bahwa media pembelajaran batik tulis berbasis multimedia interaktif kelas VII mendapatkan kriteria sangat baik dan dapat digunakan sebagai media

pembelajaran pada saat kegiatan pembelajaran seni budaya (seni rupa) materi kerajinan batik tulis di MTs Negeri Godean.

Peneliti mengamati bahwa peserta didik sangat antusias menggunakan media pembelajaran interaktif kerajinan batik tulis, selain itu peneliti melakukan wawancara dengan peserta didik saat uji coba produk, peserta didik sangat senang dan dapat membantu mereka memahami materi kerajinan batik tulis, selain menggunakannya di sekolah peserta didik juga bisa menggunakan media pembelajaran interaktif kerajinan batik tulis ini di rumah sebagai sarana penunjang pengetahuan tentang batik tulis.

Selanjutnya, untuk proses produksi massal peneliti belum melakukan karena peneliti akan memperbaiki lagi media pembelajaran batik tulis berbasis multimedia interaktif kelas VII tersebut berdasarkan kritik dan saran siswa serta pembimbing, setelah proses perbaikan selesai, peneliti melakukan pengemasan produk media pembelajaran interaktif kerajinan batik tulis kelas VII dengan *Compact Disk* (CD) agar mempermudah pengguna terutama peserta didik di MTs Negeri Godean. Selain itu, peneliti akan melakukan penawaran ke sekolah-sekolah, toko buku, internet, karena media pembelajaran batik tulis ini tidak hanya digunakan di MTs Negeri Godean saja, melainkan bisa digunakan di sekolah-sekolah lain untuk jenjang SMP/MTs yang membutuhkan media pembelajaran batik tulis berbasis multimedia interaktif kelas VII tersebut.

## **B. Pembahasan**

Media pembelajaran batik tulis berbasis multimedia interaktif kelas VII di MTs Negeri Godean telah dikembangkan dan dilakukan sesuai dengan metode

penelitian yang dikembangkan oleh Borg *and* Gall terdapat 10 langkah yaitu: potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk dan produksi massal.

Proses pengembangan media pembelajaran batik tulis berbasis multimedia interaktif kelas VII ini melalui beberapa tahap untuk memperoleh sebuah media pembelajaran interaktif yang mempunyai kualitas baik. Untuk itu dilakukan serangkaian validasi ahli materi dan ahli media, dan uji coba produk ke pengguna, dari hasil pengujian tersebut dilakukan perbaikan-perbaikan guna memperbaiki media pembelajaran tersebut untuk menjadi lebih baik.

Berdasarkan hasil validasi ahli materi yang telah dilakukan, media pembelajaran Batik tulis berbasis multimedia interaktif kelas VII ini dikategorikan sangat baik dengan rata-rata skor semua aspek 88.1 %, menurut hasil validasi ahli media, media pembelajaran tersebut juga dikategorikan sangat baik dengan rata-rata skor semua aspek 83.1 %. Selanjutnya, berdasarkan hasil uji coba produk dengan peserta didik dengan melibatkan 53 peserta didik kelas VII yang dibagi menjadi 3 kelompok yaitu: uji coba perorangan mendapatkan rata-rata skor semua aspek 90.1 %, uji coba kelompok kecil dengan rata-rata skor semua aspek 86.1 % dan uji coba kelompok besar mendapatkan rata-rata skor semua aspek 84.6 %.

Dari hasil dari uji coba produk Media pembelajaran interaktif kerajinan batik tulis peneliti mendapatkan beberapa masukan dari peserta didik di antaranya: 1) video dibuat lebih menarik lagi; 2) pemilihan musik pengiring. Secara keseluruhan media pembelajaran batik tulis berbasis multimedia interaktif

kelas VII ini menilai sangat senang dan menarik ketika menggunakannya. Hasil rata-rata uji coba produk ke peserta didik mendapatkan skor 86.9 % dan dikategorikan sangat baik, dengan demikian berdasarkan hasil validasi ahli materi, ahli media, dan uji coba produk ke peserta didik disimpulkan bahwa media pembelajaran batik tulis berbasis multimedia interaktif kelas VII yang telah dikembangkan oleh peneliti ini sangat baik dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan digunakan dalam proses belajar mengajar mata pelajaran seni budaya (seni rupa) materi batik tulis di MTs Negeri Godean.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil uraian dan analisis data dari proses penelitian tentang media pembelajaran batik tulis berbasis multimedia interaktif kelas VII yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Tahap pengembangan produk media pembelajaran interaktif kerajinan batik tulis kelas VII adalah sebagai berikut:
  - a. Melakukan analisis potensi dan masalah dalam pembelajaran batik tulis kelas VII di MTs Negeri Godean.
  - b. Pengumpulan data, dilakukan dengan cara analisis studi pustaka mengenai kurikulum, silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran, materi pembelajaran kerajinan batik tulis.
  - c. Pengembangan desain produk awal, dengan menentukan format skrip yang akan digunakan dalam pengembangan. Format skrip yang digunakan pada penelitian dan pengembangan kali ini yaitu format *Drill and Practice*.
  - d. Validasi desain melibatkan 1 ahli materi dan 1 ahli media.
  - e. Uji coba produk, melibatkan 6 peserta didik untuk uji coba perorangan, 15 peserta didik untuk uji coba kelompok kecil, 32 peserta didik (1 kelas) untuk uji coba kelompok besar.
  - f. Revisi produk, melakukan revisi produk berdasarkan hasil validasi ahli dan 3 tahap uji coba sebelum produk akan diproduksi secara massal.

- g. Produk akhir menghasilkan produk *Compact Disk* (CD) media pembelajaran batik tulis berbasis multimedia interaktif kelas VII MTs Negeri Godean.
2. Pengembangan media pembelajaran batik tulis berbasis multimedia interaktif kelas VII di MTs Negeri Godean dilakukan sesuai prosedur. Hasil skor akhir dari penelitian ini adalah 86.9 % dengan kategori sangat baik. Hasil tersebut didapatkan dari validasi 1 ahli materi dan 1 ahli media, serta uji coba produk sebanyak 3 kali yaitu: uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Respon peserta didik terhadap media pembelajaran batik tulis berbasis multimedia interaktif kelas VII di MTs Negeri Godean sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran batik tulis berbasis multimedia interaktif layak digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran seni budaya materi kerajinan batik tulis kelas VII di MTs Negeri Godean.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang diperoleh, maka saran yang diberikan adalah:

1. Guru seni budaya (seni rupa) kelas VII disarankan untuk memanfaatkan media pembelajaran interaktif kerajinan batik tulis sebagai sarana penyampaian materi dalam kegiatan pembelajaran. Sehingga dapat memudahkan guru mata pelajaran dalam menyampaikan materi dan peserta didik dapat terlihat tertarik menggunakan media pembelajaran Batik tulis berbasis multimedia interaktif kelas VII.

2. Peserta didik kelas VII, disarankan agar memanfaatkan media pembelajaran batik tulis berbasis multimedia interaktif kelas VII ini sebagai sarana belajar mandiri untuk mempermudah peyerapan dan memahami materi batik tulis.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zainal. 2013. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, Azhar. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Binanto, Iwan. 2010. *Multimedia Digital Dasar Teori + Pengembangannya*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Darmawan, Deni. 2013. *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Daryanto, 2013. *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Madcoms. 2012. *Adobe Flash Professional Cs 3*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Mayer, E Richard. 2009. *Multimedia Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta: Referensi (GP Press Group).
- Munir. 2013. *Multimedia (Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan)*. Bandung: Alfabeta.
- Legawati, Nia, 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Kerajinan ikat Celup kelas X Di SMA N 3 Purworejo*. Skripsi. Fakultas Bahasa Dan Seni. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Musman, Asti & Ambar B. Arini, 2011, *Batik : Warisan Adiluhung Nusantara* Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Nurkholis, Akhmad, 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Mind Map Berbasis Adobe Flash Dalam Pokok Bahasan Transistor Di Smk Negeri 1 Magelang*. Skripsi. Fakultas Teknik. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 65 Tahun 2013 *Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 81a Tahun 2013 *Tentang Implementasi Kurikulum (Pedoman Umum Pembelajaran)*.



- Prasetyo, Anindito. 2012. *Batik Karya Agung Warisan Budaya Dunia*. Yogyakarta: Pura Pustaka
- Riduan. 2013. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rizal, Zildjian Abu. 2013. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Keterampilan Kelas VII Di SMP Negeri 15 Yogyakarta*. Skripsi. Fakultas Bahasa Dan Seni. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sadiman, S Arief Dkk, 2003. *Media Pendidikan: Pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Siswoyo, Dwi Dkk. 2011. *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan, Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. 2015. *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- Sugihartono Dkk. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Suherawan, Rachmat & Rizal Ardhya Nugraha. 2010. *Seni Rupa Untuk SMP/MTs Kelas VII, VIII, dan IX*. Jakarta: Pusat Perbukuan Kementrian Pendidikan Nasional.
- Suyono & Hariyanto. 2015. *Belajar dan pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 *Tentang Sistem pendidikan Nasional (Sisdiknas)*.
- Undang-Undang Republik Indonesia No 14 Tahun 2003 *Tentang Guru dan Dosen*.
- Wulandari, Ari, 2011, *Batik Nusantara*, Yogyakarta: Penerbit Andi.

# LAMPIRAN

# **LAMPIRAN I**

**SILABUS**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

## SILABUS SENI BUDAYA

Aspek : Seni Rupa  
 Satuan Pendidikan : SMP/MTs  
 Kelas : VII (tujuh)  
 Kompetensi Inti

KI 1 : Menerima, menanggapi, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

KI 2 : Menghargai perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, rasa ingin tahu, percaya diri, dan motivasi internal, toleransi, pola hidup sehat, ramah lingkungan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.

KI 3 : Memahami pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian yang tampak mata.

KI 4 : Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi dan membuat) dan abstrak (menulis, membaca, menghitung, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan dari berbagai sumber lainnya yang sama dalam sudut pandang/teori.

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1.1 Menerima, menanggapi dan menghargai keragaman dan keunikan karya seni rupa sebagai bentuk rasa syukur terhadap anugerah Tuhan		Pembelajaran KI 1 dan KI 2 dilakukan secara tidak langsung (terintegrasi) dalam pembelajaran KI 3 dan KI 4	Penilaian KI 1 dan KI 2 dilakukan melalui : • Observasi, • Penilaian diri, • Penilaian teman sejawat oleh peserta didik, • Jurnal		
2.1 Menunjukkan sikap menghargai, jujur, disiplin, melalui aktivitas berkesenian					
2.2 Menunjukkan sikap bertanggung jawab, peduli, dan santun terhadap karya seni rupa dan					

Kompetensi Dasar pembuatnya	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>2.3 Menunjukkan sikap percaya diri, motivasi internal, kepedulian terhadap lingkungan dalam berkarya seni</p>					
<p>3.1. Memahami konsep dan prosedur menggambar flora, fauna dan benda alam</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gambar flora</li> <li>• Gambar fauna</li> <li>• Gambar benda alam</li> </ul>	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Melihat gambar flora, fauna dan benda alam</li> <li>• Membaca buku tentang konsep dan prosedur menggambar flora, fauna dan benda alam</li> </ul> <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menanyakan cara menggambar flora, fauna dan benda alam</li> <li>• Menanyakan makna gambar flora, fauna dan benda alam di masyarakat</li> </ul> <p>Mengumpulkan Informasi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menghubungkan antara konsep dan prosedur menggambar flora, fauna, benda alam dengan budaya setempat</li> <li>• Mencari konsep dan prosedur menggambar flora, fauna dan benda alam dalam kehidupan sosial budaya di masyarakat</li> </ul> <p>Menalar/ Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menunjukkan makna yang terkandung pada gambar flora, fauna dan benda alam dalam kehidupan sosial budaya di masyarakat</li> </ul>	<p>Sikap</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Observasi tentang perilaku peserta didik dalam hal kerjasama, kedisiplinan, kebersihan, penuh perhatian dalam menggambar flora, fauna, dan alam.</li> </ul> <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Penugasan membuat ringkasan tentang prosedur menggambar flora, fauna dan benda alam</li> </ul> <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Projek Membuat gambar flora, fauna dan benda alam</li> </ul>	<p>12 JP</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku Teks Pelajaran Seni Budaya Kelas VII</li> <li>• Buku-buku lain yang relevan</li> <li>• Informasi melalui internet</li> <li>• Pameran karya seni rupa</li> </ul>
<p>4.1. Menggambar flora, fauna dan benda alam</p>					



Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>3.2. Memahami konsep dan prosedur menggambar gubahan flora dan fauna serta geometrik menjadi ragam hias</p> <p>4.2. Menggambar gubahan flora dan fauna serta geometrik menjadi ragam hias</p>	<p>Ragam hias flora dan fauna serta geometrik</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membandingkan konsep dan prosedur menggambar flora, fauna dan benda alam yang berkembang dalam kehidupan sosial budaya di masyarakat</li> </ul> <p>Mengomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat gambar flora, fauna dan benda alam</li> <li>• Menyampaikan hasil pengumpulan dan simpulan informasi yang diperoleh</li> <li>• Mempresentasikan secara lisan atau tulisan mengenai karya yang dikerjakan</li> </ul> <p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Melihat gambar ragam hias flora dan fauna serta geometrik</li> <li>• Membaca buku tentang konsep dan prosedur menggambar ragam hias flora dan fauna serta geometrik</li> </ul> <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menanyakan cara menggambar ragam hias flora dan fauna serta geometrik</li> <li>• Menanyakan makna gambar ragam hias flora dan fauna serta geometrik</li> </ul> <p>Mengumpulkan Informasi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendiskusikan konsep dan prosedur menggambar ragam hias flora dan fauna serta geometrik</li> <li>• Mencari makna ragam hias flora dan fauna serta geometrik</li> </ul>	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Observasi. Tentang perilaku peserta didik dalam hal kerjasama, kedisiplinan, kebersihan, penuh perhatian dalam menggambar gubahan flora dan fauna.</li> </ul> <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Penugasan. Membuat kritik seni secara sederhana minimum 100 kata tentang gambar ragam</li> </ul>	<p>12 JP</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku Teks Pelajaran Seni Budaya Kelas VII</li> <li>• Buku-buku lain yang relevan</li> <li>• Informasi melalui internet</li> <li>• Pameran karya seni rupa</li> </ul>

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>Menalar/Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Menghubungkan antara konsep dan prosedur gambar ragam hias flora dan fauna serta geometrik dengan budaya setempat</li> <li>Membandingkan konsep dan prosedur gambar ragam hias flora dan fauna serta geometrik yang berkembang dalam kehidupan sosial budaya di masyarakat</li> </ul> <p>Mengomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengambar ragam hias flora dan fauna serta geometrik</li> <li>Menyampaikan hasil pengumpulan dan simpulan informasi yang diperoleh</li> <li>Mempresentasikan secara lisan atau tulisan mengenai karya yang dikerjakan</li> </ul>	<p>hias flora dan fauna serta geometrik</p> <p>Ketrampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Projek</li> <li>Membuat gambar ragam hias flora dan fauna serta geometrik</li> </ul>		
<p>3.3. Memahami konsep dan prosedur penerapan ragam hias pada bahan tekstil</p> <p>4.3. Menerapkan ragam hias pada bahan tekstil</p>	<p>Ragam hias pada bahan tekstil</p>	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Melihat tekstil dengan gambar ragam hias flora dan fauna serta geometrik</li> <li>Membaca buku tentang konsep dan prosedur menerapkan ragam hias flora dan fauna serta geometrik pada tekstil</li> </ul> <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Menanyakan konsep ragam hias flora dan fauna serta geometrik pada tekstil</li> <li>Menanyakan prosedur menerapkan ragam hias flora dan fauna serta</li> </ul>	<p>Sikap</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Observasi.</li> </ul> <p>Tentang perilaku peserta didik dalam hal kerjasama, kedisiplinan, kebersihan, penuh perhatian dalam menerapkan ragam hias pada bahan tekstil.</p>	<p>15 JP</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Buku Teks Pelajaran Seni Budaya Kelas VII</li> <li>Buku-buku lain yang relevan</li> <li>Informasi melalui internet</li> <li>Pameran</li> </ul>



Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>Kegiatan Pembelajaran</p> <p>geometrik pada tekstil</p> <p>Mengumpulkan Informasi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendiskusikan konsep dan prosedur menerapkan ragam hias flora dan fauna serta geometrik pada tekstil</li> <li>• Bereksperimen dengan beragam media</li> </ul> <p>Menalar/Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menghubungkan antara konsep dan prosedur gambar ragam hias flora dan fauna serta geometrik dengan budaya setempat</li> <li>• Membandingkan konsep dan prosedur gambar ragam hias flora dan fauna serta geometrik yang berkembang dalam kehidupan sosial budaya di masyarakat</li> </ul> <p>Mengomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat kriya tekstil dengan motif ragam hias flora dan fauna serta geometrik</li> <li>• Menyampaikan hasil pengumpulan dan simpulan informasi yang diperoleh</li> <li>• Mempresentasikan secara lisan atau tulisan mengenai karya yang dikerjakan</li> </ul>	<p>Penilaian</p> <p>Pengetahuan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Penugasan.</li> </ul> <p>Membuat ringkasan tulisan tentang kriya tekstil dengan motif ragam hias</p> <p>Keterampilan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Projek</li> </ul> <p>Membuat kriya tekstil dengan motif ragam hias</p>		karya seni rupa



Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>3.4. Memahami konsep dan prosedur penerapan ragam hias pada bahan kayu</p> <p>4.4. Menerapkan ragam hias pada bahan kayu</p>	<p>Ragam hias pada bahan kayu</p>	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Melihat bahan kayu dengan gambar ragam hias flora dan fauna serta geometrik</li> <li>Membaca buku tentang konsep dan prosedur menerapkan ragam hias flora dan fauna serta geometrik pada kayu</li> </ul> <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Menanyakan konsep ragam hias flora dan fauna serta geometrik pada bahan kayu</li> <li>Menanyakan prosedur menerapkan ragam hias flora dan fauna serta geometrik pada bahan kayu</li> </ul> <p>Mengumpulkan Informasi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mendiskusikan konsep dan prosedur menggambar ragam hias flora dan fauna serta geometrik</li> <li>Mencari makna ragam hias flora dan fauna serta geometrik</li> </ul> <p>Menalar / Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Menghubungkan antara konsep dan prosedur gambar ragam hias flora dan fauna serta geometrik dengan budaya setempat</li> <li>Membandingkan konsep dan prosedur gambar ragam hias flora dan fauna serta geometrik yang berkembang dalam kehidupan sosial budaya di masyarakat</li> </ul>	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Observasi tentang perilaku peserta didik dalam hal kerjasama, kedisiplinan, kebersihan, penuh perhatian dalam menerapkan ragam hias pada kayu.</li> </ul> <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Penugasan Membuat kritik seni secara sederhana minimum 100 kata tentang kriya kayu dengan motif ragam hias flora dan fauna serta geometrik</li> </ul> <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Projek membuat kriya kayu dengan motif ragam hias flora dan fauna serta geometrik</li> </ul>	<p>15 JP</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Buku Teks Pelajaran Seni Budaya Kelas VII</li> <li>Buku-buku lain yang relevan</li> <li>Informasi melalui internet</li> <li>Pameran karya seni rupa</li> </ul>

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>Mengomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat kriya kayu dengan motif ragam hias flora dan fauna serta geometrik</li> <li>• Menyampaikan hasil pengumpulan dan simpulan informasi yang diperoleh</li> <li>• Mempresentasikan secara lisan atau tulisan mengenai karya yang dikerjakan</li> </ul>			

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

**Satuan Pendidikan** : MTs Negeri Godean

**Kelas / Semester** : VII/ Genap

**Mata Pelajaran** : Seni Budaya (Seni Rupa)

**Materi Pokok** : Kerajinan Batik Tulis

**Sub Materi Pokok** : Mambatik Slayer/Sapu Tangan (Motif Flora dan Fauna)

**Standar Kompetensi** : Mengapresiasikan Diri Melalui Karya Seni Rupa

**Alokasi Waktu** : 3 X 40 Menit

A. Kompetensi Dasar	B. Indikator Pencapaian Kompetensi
1. Merancang karya tekstil dengan teknik dan corak seni rupa terapan nusantara. 2. Membuat karya seni kriya tekstil dengan teknik dan corak seni rupa terapan nusantara.	1. Menjelaskan pengertian kerajinan batik tulis. 2. Mengidentifikasi berbagai jenis motif dan produk batik tulis. 3. Menyebutkan alat dan bahan yang digunakan dalam kerajinan batik tulis. 4. Dapat membuat batik tulis dalam bentuk batik slayer/sapu tangan (motif flora dan fauna).

### C. Materi Ajar

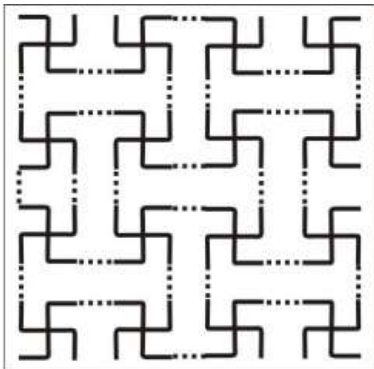
1. Kerajinan Batik Tulis – (*Lampiran 1*)

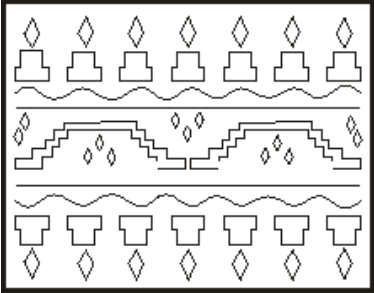


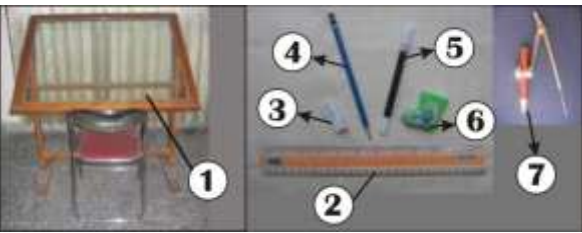
### D. Metode Pembelajaran




- Pendekatan Pembelajaran : *Scientific*

## E. Kegiatan Pembelajaran



### Pertemuan 1 ( 2x45menit )

kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Guru menyampaikan salam</li> </ul>	10 menit
	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Siswa berdoa bersama dipimpin oleh salah seorang temannya</li> </ul>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Presensi siswa</li> </ul>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Guru menjelaskan kompetensi dasar</li> </ul>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Siswa mengamati video yang disajikan guru sebagai bahan pendahuluan pembelajaran</li> </ul>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Guru memberikan motivasi kepada siswa, dengan menjelaskan isi gambar dan video serta menjelaskan tujuan pembelajaran</li> </ul>	
Inti	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Siswa memperhatikan media pembelajaran interaktif kerajinan batik tulis yang disajikan dari guru.</li> </ul>	70 menit
	<p><b><i>Mengamati</i></b></p>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Siswa mengamati gambar yang disajikan sebagai pengenalan materi.</li> </ul> <p>Diantaranya :</p> <p>1. </p>	
	<p>Gambar : Motif Banji</p>	

kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
	<p>2. </p> <p>Gambar : Motif Cinden</p> <p>3. </p> <p>Gambar : Kain Mori Primisima ( Bahan Batik Tulis)</p> <p>4. </p> <p>Gambar : Pewarna Naphthol (Bahan Batik Tulis)</p> <p>5. </p> <p>Gambar : Alat Membuat Desain Batik Tulis</p>	

kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
	<p>6.</p>  <p>Gambar : Kompor batik</p> <p>7.</p>  <p>Gambar : Canting Batik</p> <p>8.</p>  <p>Gambar : Alat pewarnaan</p>	



kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
	<p>9.</p>  <p>Gambar : Alat pewarnaan</p> <p>10.</p>  <p>Gambar : Alat pewarnaan</p>	
	<p><b>Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik dipandu oleh guru merumuskan pertanyaan, misalnya: <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Flora &amp; fauna seperti apa yang dapat diaplikasikan menjadi motif batik tulis?</li> <li>b. Bagaimana cara membuatnya jika diaplikasikan menjadi motif batik tulis?</li> </ul> </li> <li>• Peserta didik mengemukakan hipotesis misalnya: banyak jenis flora &amp; fauna yang dapat diaplikasikan menjadi motif batik tulis. Untuk membuktikan hipotesis tersebut maka peserta didik melakukan kegiatan</li> </ul>	

kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
	<p>mengumpulkan data atau informasi.</p> <p><b>Mencoba</b></p> <p>1. Siswa mencoba membuat produk batik tulis dengan membuat Batik Slayer/Sapu Tangan (Motif Flora dan Fauna)</p> <p><b>Mengasosiasi/ menganalisis data atau informasi</b></p> <p>1. Peserta didik dengan bimbingan guru menganalisis data yang dikumpulkan sendiri atau data yang diberikan oleh guru untuk menjawab pertanyaan yang telah dirumuskan. Sebagai contoh, peserta didik menyimpulkan bahwa banyak jenis flora &amp; fauna yang dapat diaplikasikan menjadi motif batik tulis, dsb.</p> <p><b>Mengkomunikasikan</b></p> <p>1. Peserta didik mempresentasikan desain dan hasil jadi batik tulis motif flora &amp; fauna .</p>	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Siswa merangkum materi yang dipelajari dengan bimbingan guru.</li> <li>▪ Guru menyampaikan tindak lanjut dengan pemberian tugas untuk pengembangan kompetensi.</li> <li>▪ Siswa berdoa bersama dipimpin oleh salah seorang temannya</li> <li>▪ Siswa menjawab salam dari guru</li> </ul>	10 menit



## F. Alat dan Sumber Belajar

- Alat dan bahan membuat batik tulis :

ALAT		BAHAN
1. Meja Pola	12. Canting	1. Kain
2. Mistar/Penggaris	13. Gelas ukuran / gayung	2. Malam
3. Pensil	14. Sarung tangan	3. Pewarna (Naphthol
4. Karet Penghapus	15. Cangkir plastik	
5. Jangka	16. Sendok	
6. Kompor	17. Panci dan kompor untuk merebus air.	
7. Kuas	18. Clemek	
8. Wajan	19. Bak/Ember besar	
9. Bandul	20. Kenceng/panci besar	
10. Dingklik		
11. Gawangan		

- Alat & Bahan Pembelajaran
  - a. Aplikasi *Adobe Flash CS6*
  - b. Komputer/Laptop

▪ Sumber Belajar:

Buku :

1. Budiyono, Dkk. 2008. ***Kriya Tekstil Untuk Sekolah Menengah Kejuruan***. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional.
2. Hamzuri. 1981. *Batik Klasik*. Jakarta: Djambatan.
3. Herlina, Sri & Dwi Yuliana Sari P. 2013. ***Pewarnaan***. Jakarta: Kemendikbud
4. Musman, Ari Dkk. 2011. ***Batik : Warisan Adiluhung Nusantara***. Yogyakarta: Andi Offset
5. Murtihadi & Mukminatun. 1979. *Pengetahuan Teknologi Batik*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Menengah Kejuruan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
5. Museum Batik Pekalongan. ***Katalog Pameran 2015-2016***. Sumber Katalog: Pekalongan.
7. Ny. TT Suryanto & Murtihadi. 1979. *Penuntun Praktek Batik*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Menengah Kejuruan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
8. Prasetyo, Anindito. 2012. ***Batik : Karya Agung Warisan Budaya Dunia***. Yogyakarta: Pura Pustaka.
9. Suharyono, Ahmad. 2001. ***Batik Tulis***. Yogyakarta :Adicita Karya Nusa.
10. Suhernawan. Rachmat & Rizal Ardhaya Nugraha. 2010. *Seni Rupa (Untuk SMP/MTs Kelas VII, VIII, IX)*.

Sumber Internet :

1. Warna Pictures. 25 maret 2014. <https://www.youtube.com/watch?v=OCObWY6afyM>.(Di unduh Pada Tanggal 28 Februari 2016)

## **G. Penilaian Proses dan Hasil Belajar**

### **1. Sikap Sosial**

- a. Teknik Penilaian : Non tes
- b. Bentuk Instrumen: Angket
- c. Waktu Penilaian : Selama pembelajaran dan saat diskusi  
Instrumen : (Lampiran 2)

### **2. Pengetahuan**

- a. Teknik Penilaian : Tes tertulis
- b. Bentuk Instrumen: Objektif tes
- c. Waktu Penilaian : penyelesaian individu  
Instrumen : (Lampiran 3)

### **3. Keterampilan**

- a. Teknik Penilaian : penilaian unjuk kerja
- b. Bentuk Instrumen: Lembar observasi
- c. Waktu Penilaian : Penyelesaian tugas kelompok  
Instrumen : (Lampiran 4)

Mengetahui,  
Kepala Sekolah MTs Negeri Godean



**Drs. H. Zuljadi, S.Ag**  
NIP. 19620727198803 1 003

Godean, 28 April 2016

Guru Mata pelajaran



**Randat Pratikawa, S.Pd**  
NIP.

## LAMPIRAN 1

### A. Sejarah Batik di Indonesia

Batik di Indonesia mulai berkembang bersamaan dengan berkembangnya agama hindu di Indonesia. Pada saat itu para seniman Indonesia yang belajar membuat benda-benda atau barang keperluan agama mendapat pula pengetahuan tentang batik China. Perkembangan batik di Indonesia mencapai kesempurnaan pada abad 14-15. fungsi batik pada zaman ini belum menjadi barang ekonomis, tetapi baru merupakan barang-barang kepentingan kerajaan atau sebagai alat perkakas untuk sang sakti, tetapi setelah mempunyai hubungan perdagangan yang luas dengan negara lain maka batik tidak hanya sebagai alat untuk sang sakti melainkan sudah merupakan barang dagangan. Batik di Indonesia sesudah abad 17 maju dengan pesat dan memiliki mutu tinggi pada teknik pewarnaan dan motifnya dibandingkan dengan batik dari india. Unsur yang mempengaruhi mutu.

Batik di Indonesia dahulu mempunyai nilai tinggi disebabkan adanya bahan campran untuk lilin batik lebih sempurna Batik di Indonesia merupakan suatu keseluruhan teknik, teknologi, serta pengembangan motif dan budaya yang terkait, yang oleh UNESCO ditetapkan sebagai warisan kemanusiaan untuk Budaya Lisan dan Non-Bendawi (*Masterpieces of the Oral and Intangible Heritage of Humanity*) sejak 2 Oktober 2009.

### B. Pengertian Batik

Secara Etimologi dan Terminologinya merupakan rangkaian kata **Mbat** dan **Tik**, dalam bahasa jawa diartikan sebagai **Ngembat** atau melempar berkali-kali, sedangkan **tik** berasal dari titik. Jadi , membatik berarti melempar titik-titik berkali-kali pada kain, sehingga akhirnya membentuk-bentuk titik tersebut berhimpitan menjadi bentuk garis. (Musman, Ari Dkk, 2011 :1) Batik merupakan kerajinan yang memiliki nilai seni tinggi dan telah menjadi bagian dari budaya indonesia (Khususnya jawa) sejak lama. Kala itu pola kerja tukang batik sangat dipengaruhi oleh siklus pertanian saat berlangsung masa tanam atau masa panen padi, mereka sepenuhnya bekerja disawah. Kesenian batik adalah kesenian gambar diatas kain untuk pakaian

yang menjadi salah satu kebudayaan keluarga raja-raja di Indonesia. Selain itu dijelaskan juga bahwa batik adalah cara membuat bahan sandang berupa tekstil yang bercorak pewarnaan dengan menggunakan lilin sebagai penutup untuk megamankan warna dari perembesan warna yang lain didalam pencelupan (Depdikbud, 1979 :4)

Menurut Beberapa Pendapat tokoh Batik Adalah :

1. **Drs. Hamzuri (1985)**: “Batik Adalah lukisan atau gambaran pada mori yang dibuat dengan menggunakan alat yang bernama Canting.
2. **Dr. Anindito Prasetyo, M.Sc (2012)** menyatakan bahwa batik merupakan salah satu cara pembuatan bahan pakaian dengan teknik pewarnaan kain dengan menggunakan malam untuk mencegah pewarnaan dari sebagian kain.
3. **Prof. Soedarso Sp., MA (1998)** mengungkapkan bahwa batik adalah salah satu hasil budaya yang selalu mengalami perubahan fungsi, sehingga membutuhkan bahan dan proses yang cukup rumit dan lama dalam menciptakan sebuah kain batik.

#### C. Batik Tulis

Batik Tulis dikerjakan dengan menggunakan canting. Canting yaitu alat yang terbuat dari tembaga yang dibentuk bisa menampung malam (lilin batik) dengan memiliki ujung berupa saluran / pipa kecil untuk keluarnya malam dalam membentuk gambar awal pada permukaan kain. Bentuk gambar/desain pada batik tulis tidak ada pengulangannya yang jelas, sehingga gambar lebih luwes dengan ukuran garis motif yang relatif lebi kecil dibandingkan dengan batik cap. Gambar batik tulis tampak rata pada kedua sisi kain ( tembus bolak-balik), Khususnya pada batik tulis halus.

#### D. Macam-Macam Motif Batik

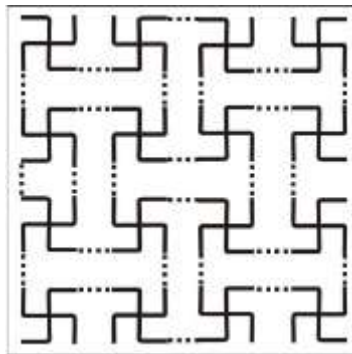
Motif batik atau pola adalah gambar yang mewujudkan suatu corak dari pada batik, motif ini mencirikan dan menentukan jenis suatu batik. Kain batik

yang ada didaerah-daerah seluruh indonesia mempunyai atau cirikan dengan motif yang berbeda-beda.

a. Golongan Motif Geometris

- Motif Banji

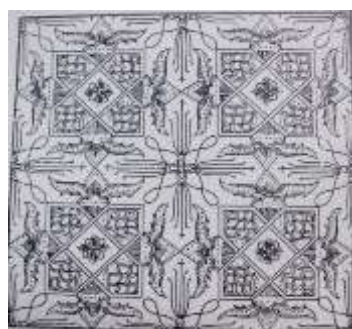
Motif ini tergolong motif klasik yang digunakan didaerah banyumas dengan mengambil dasar *Ornamen Swastika* yang dihubungkan dengan titik-titik.



Gambar: Motif Banji.  
(Sumber: Depdikbud, 1979)

- Motif Genggong

Motif genggong ini sedikit sekali jumlahnya. Kadang-kadang motif genggong ini dianggap seperti motif ceplok, karena memang sepintas lalu seperti ceplok.



Gambar: Motif Genggong.  
(Sumber: Depdikbud, 1979)

- Motif ceplok

Motif ceplok ini adalah motif batik yang didalamnya terdapat gambaran gambaran pada bidang segi empat, lingkaran dan segala

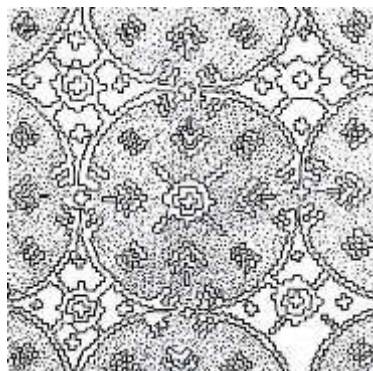
variasinya. Maka motif ceplok tergolong motif geometris, ornamen yang terdapat didalamnya, menggambarkan bunga dari depan dan daun yang tersusun symetris atau binatang yang tersusun dalam lingkaran atau segi empat.



Gambar: Motif Ceplok.  
(Sumber: Depdikbud, 1979)

- Motif Nitik dan Anyaman

Motif ini disebut juga motif anyaman. Karena, variasi dari cara menyusun titik-titik, sepiantas lalu seperti motif pada anyaman. Jadi motif nitik ini adalah semacam ceplok yang tersusun terdiri dari garis-garis yang putus-putus. Motif nitik biasanya dibabar dalam latar hitam (Dasar warna kian hitam) tetapi sesuai dengan perkembangan, warna dasar hitam tersebut diganti dengan warna lain misalnya : kain jlamprang pekalongan berwarna dasar biru atau tua.



Gambar: Motif Nitik & Anyaman.  
(Sumber: Depdikbud, 1979)

- Motif parang atau lereng

Motif parang atau lereng adalah motif-motif yang tersusun menurut garis miring atau diagonal. Asal mula dari motif parang ini, diambil dari kata "**Parang**" yang berarti semacam senjata tajam seperti pisau besar. Jadi motif batik parang rusak adalah menggambarkan deretan dari parang secara tidak teratur (rusak) dan sudah diubah begitu rupa bentuk aslinya yang diterapkan menurut garis miring.

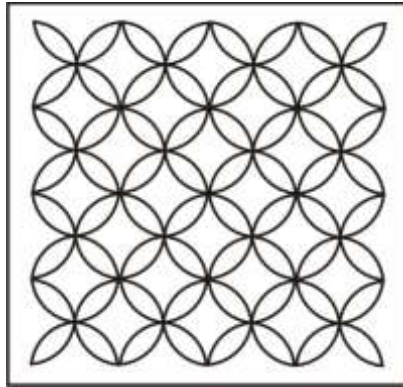


Gambar: Motif parang atau lereng  
(Sumber: Depdikbud, 1979)

- Motif kawung

Motif kawung adalah motif-motif yang tersusun dalam bentuk bulat lonjong atau elips, disusun menurut garis diagonal miring ke kiri dan ke kanan secara berselang-seling. Asal mula nama kaeung adalah buah dari pohon sejenis palem atau pohon aren, buahnya berwarna putih jernih dan berbentuk lonjong yang disebut "**Kolang-kaling**". Terjadinya gambar pada motif kawung, dapat berupa lingkaran-lingkaran yang saling berpotongan atau bentuk bulat-lonjong yang saling mengarah pada satu titik.



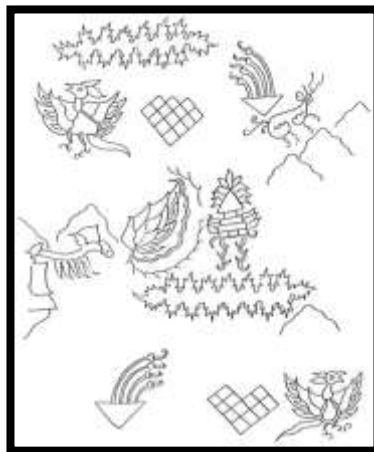


Gambar: Motif Kawung  
(Sumber: Depdikbud, 1979)

b. Golongan Motif Semen

Golongan motif semen ini terdiri dari tumbuh-tumbuhan, burung, binatang, lar-laran (sayap), yang disusun dalam komposisi pembagian bidang yang harmonis. Motif semen ini dapat dibagi menurut golongannya:

1. Motif semen yang tersusun dari tumbuh-tumbuhan.
2. Motif semen yang tersusun dari tumbuh-tumbuhan dan binatang.
3. Motif semen yang tersusun dari gabungan antara tumbuh-tumbuhan, binatang dan lar-laran (sayap burung).



Gambar: Motif Motif Semen  
(Sumber: Depdikbud, 1979)

c. Golongan Motif Boketan Atau Terang Bulan

Motif boketan adalah motif yang mengambil tumbuh-tumbuhan atau bunga-bunga sebagai ornamen atau hiasan yang disusun secara meluas memenuhi bidang kain. Pada golongan motif ini tidak banyak variasinya. Kebanyakan bentuk tumbuh-tumbuhan tersebut tidak diubah dari bentuk aslinya (disteleer). Tetapi digambar begitu saja dengan gaya realistis. Motif ini biasanya terdapat pada kain batik dari pekalongan, lasem, tegal dan cirebon.



Gambar: Motif Boketan Atau Terang Bulan  
(Sumber: Depdikbud, 1979)

d. Golongan Motif Modern

Motif-motif modern di Indonesia dibagi sebagai berikut:

1. Motif abstrak dinamis

Motif abstrak dinamis yaitu sebenarnya merupakan suatu perubahan/gubahan dari motif klasik ke batik modern. Sehingga pada motif dinamis ini masih dapat dibedakan unsur-unsur ornamen, meskipun cara pengolahannya didalamnya sudah tidak tampak lagi yang berupa ornamen tradisional, tetapi merupakan ornamen yang bergaya dinamis yang mendekati abstrak.



Gambar: Motif Abstrak Dinamis  
(Sumber: Depdikbud, 1979)

## 2. Motif gabungan

Motif gabungan ini adalah mengambil motif dan stirisasi ornamen batik tradisional daerah yang digabungkan menjadi satu bidang kain batik sehingga menghasilkan motif batik yang hidup



Gambar: Motif Gabungan  
(Sumber: Depdikbud, 1979)

## 3. Motif lukisan

Motif-motif pada batik lukis ini tergantung pada penciptanya, seperti halnya mencipta pada seni lukis. Mengenai corak dan gaya atau aliran (isme) pada batik lukis ini sebagian besar juga mengambil dari seni lukis.

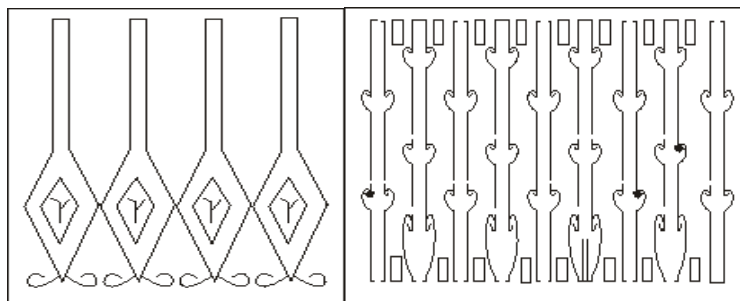


Gambar: Motif Lukisan  
(Sumber: Depdikbud, 1979)

e. Golongan Motif Pinggiran (Hiasan Tepi)

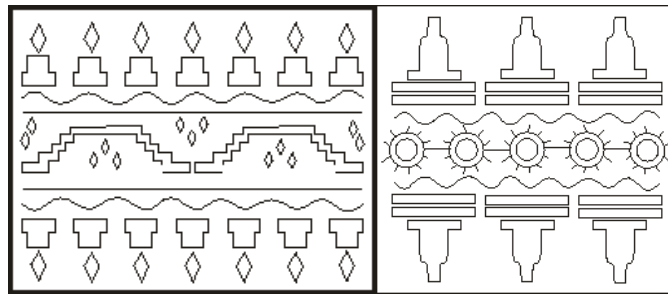
Golongan motif pinggiran ini adalah motif-motif yang khusus digunakan untuk hiasan pinggir pada kain atau motif untuk pemisah antara bidang yang berpola dengan bidang yang tidak berpola. Ada beberapa motif pinggiran antara lain :

1. Motif hiasan pinggir, antara lain : kemada salangan, kemanda gundulan , kemanda sekar tela kemanda sungging



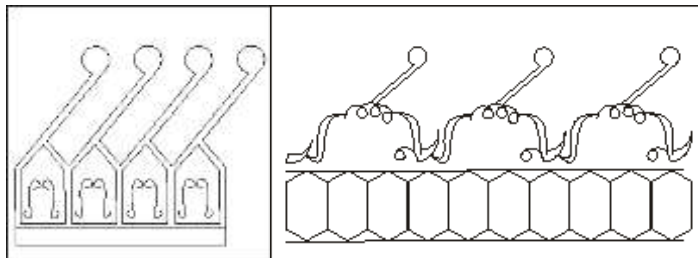
Gambar: Motif Kemada Salangan & Kemada Sungging  
(Sumber: Depdikbud,1979)

2. Motif hiasan antara dua pola dan hiasan ujung kain, antara lain : blabagan, cinden, untu walang, dan stupa
3. Motif batas blumbangan (kolam), yaitu motif seperti cemukiran atau modang, cemukiran Yogyakarta, cemukiran Solo, dan lidah api.



Gambar: Motif Sinden & Motif Stupa  
(Sumber : Depdikbud,1979)

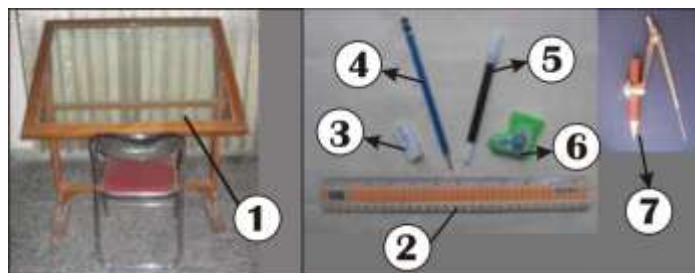
4. Motif batas blumbangan (kolam), yaitu motif seperti cemukiran atau modang, cemukiran yogyakarta, cemukiran solo, dan lidah api.



Gambar XIV : Motif Cemukiran Yogya & Cemukiran Sala  
(Sumber: Depdikbud,1979)

E. Alat Untuk membuat desain dan memola

1. Meja pola adalah meja gambar biasanya khusus untuk batik
2. Mistar/penggaris
3. Karet penghapus
4. Pensil
5. Spidol Hitam
6. Pengraut pensil
7. Jangka



Gambar: Alat Mendesain & Memola  
(Sumber: Budiyo Dkk, 2008 )

## F. Alat Untuk Membuat Batik

### 1. Kompor

Kompor berfungsi untuk membuat kompor ini terdiri dari dua macam yaitu :

- a. Kompor listrik
- b. Kompor berbahan bakar minyak tanah



Gambar: Kompor Batik  
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2016)

### 2. Wajan

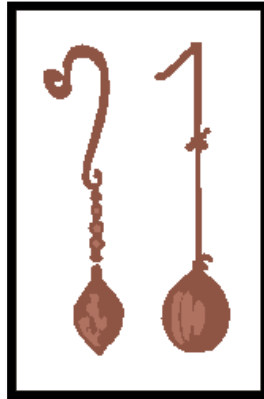
Wajan adalah alat untuk memasak atau memanaskan lilin untuk membuat, wajan untuk membuat banyak dipakai mempunyai ukuran lebar kurang lebih garis tengahnya 20 Cm, adapun tebal wajan itu kurang lebih 3 Mm, ada yang terbuat dari besi baja dan ada yang terbuat dari tanah gerabah, tetapi wajan yang sangat baik adalah wajan yang dibuat dengan cara di cor, karena cukup dapat menahan panas atau tidak cepat dingin.



Gambar: Wajan  
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2016)

### 3. Bandul

Bandul terbuat dari logam, misalnya besi, timah, tembaga, atau kuningan. Bisa juga menggunakan kayu atau batu. Fungsinya adalah untuk menahan kain mori yang baru dibatik agar tidak mudah ditiup angin atau tarukan pembatik secara tidak sengaja.



Gambar: Bandul  
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2016)

### 4. Dingklik

Dingklik atau bangku adalah tempat duduk yang digunakan untuk pembatik, tingginya disesuaikan dengan tinggi orang yang membatik. Bangku ini biasanya terbuat dari kayu, rotan, bahkan ada yang dari plastik.



Gambar: Dingklik  
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2016)

## 5. Gawangan

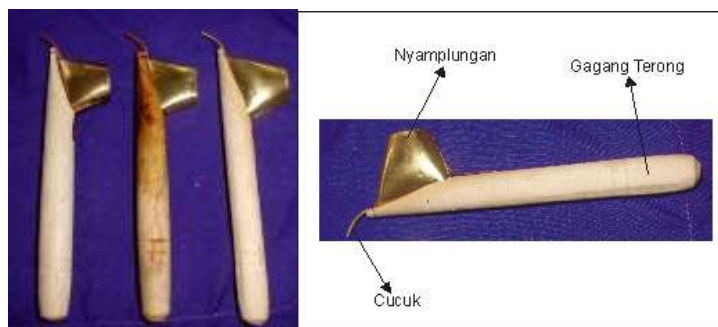
Gawangan digunakan sebagai tempat untuk menyampirkan kain. Gawangan atau disebut juga dengan sampiran terbuat dari kayu atau bambu. Fungsinya adalah untuk menggantungkan kain mori yang akan dibatik. Sampiran ini biasanya berbahan ringan dan mudah dipindah-pindah.



Gambar: Gawangan  
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2016)

## 6. Canting

Canting merupakan alat untuk melukis atau menggambar dengan coretan lilin/malam pada mori. Canting akan sangat menentukan nama batik yang akan dihasilkan menjadi batik tulis. Alat ini terbuat dari kombinasi tembaga dan kayu atau bambu, sifatnya lentur dan ringan.



Gambar: Canting  
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2016)

### Macam-Macam Canting

#### 1. Canting Klowong

Canting klowong adalah canting yang dipakai untuk membatik klowongan atau membatik yang tipis menggunakan lilin klowong.



## 2. Canting Tembokan

Canting tembokan adalah canting yang dipakai untuk membuat tembokan atau membuat memperkuat lilin/malam pada kain, agar tidak mudah lepas dengan larutan asam.

## 3. Canting Cecek Atau Sawut

Canting cecek atau sawut adalah alat canting batik yang dipakai membuat titik dan garis-garis yang halus.

## 4. Canting Ceret

Canting ceret dipakai untuk membuat garis ganda yang dikerakan sekali jalan. Canting ceret mempunyai paruh ganda yaitu berjajar dua sampai dengan empat menurut keperluan banyaknya garis yang diperlukan.



Gambar: Macam-Macam Canting  
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2016)

## 7. Kuas

Kuas pada umumnya dipergunakan untuk melukis, dalam proses membuat kuas juga dapat dipergunakan untuk nembok yaitu mengisi bidang motif luas dengan malam secara penuh. Kuas dapat juga untuk menggores secara ekspresif dalam mewarnai kain yaitu pada teknik pewarnaan colet. Kuas yang dapat digunakan adalah: kuas cat minyak, kuas cat air, atau bahkan kuas cat tembok untuk bidang yang sangat luas.



Gambar : Kuas  
(Sumber: Herlina, Sri & Yuliana Sari P, 2013)

#### G. Alat Untuk Pewarnaan

- a. Gelas ukuran / gayung berfungsi untuk menakar air sebelum dicampur dengan larutan warna.
- b. Sarung tangan berfungsi untuk melindungi tangan ketika akan melakukan pencelupan.
- c. Cangkir plastik kecil Berfungsi untuk melarutkan warna.
- d. Sendok (Untuk mengaduk pewarna ketika dilarutkan dengan air).
- e. Panci dan kompor untuk merebus air.
- f. Clemek
- g. Bak/Ember besar



Gambar: Alat Pewarnaan  
(Sumber: Budiyo Dkk, 2008)

## H. Alat Untuk Pelorodan Malam

- a. Kompor untuk merebus air.
- b. Kenceng/panci besar yang terbuat dari tembaga yang berfungsi untuk merebus air.
- c. Bak/ember besar untuk membilas kain setelah pelorotan.



Gambar: Alat Pelorodan Malam  
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2016)

## I. Bahan untuk Membuat Batik

### 1. Kain

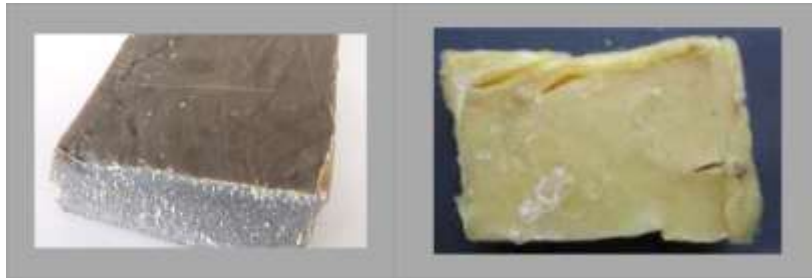
Bahan batik yang pertama-tama disiapkan adalah Mori atau kain putih. Sebenarnya di dalam pembatikan tidak perlu harus dipakai kain putih atau mori, tetapi kain mewarna pun atau sutera pun atau bahan kain apapun yang dapat meresap lilin dan pewarnaan dapat dipakai atau batik, namun disini kain putih atau mori merupakan bahan yang sangat penting dalam batik tulis.



Gambar: Kain untuk batik Tulis  
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2016)

## 2. Lilin/Malam Batik

Lilin batik ialah bahan yang dipakai untuk menutup bagian-bagian yang agar tidak terkena larutan warna didalam memproses dengan warna pada batik.



Gambar: Malam Tembok & Malam Klowong  
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2016)

## 3. Parafin

Parafin atau disebut lilin *BPM*, berwarna putih bersih atau kuning muda. Lilin parafin dipakai dalam pematikan sebagai campuran pembuatan lilin batik agar lilin batik mempunyai ketahanan tembus yang baik dan mudah lepas pada saat dilorod, serta sebagai bahan pengisi.



Gambar: Parafin  
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2016)

## 4. Waterglass

Waterglas ini berbentuk cairan seperti Jelly, waterglas digunakan sebagai bahan bantu dalam proses pelorodan atau melepas lilin pada kain.



Gambar: Waterglass  
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2016)

5. Pewarna

Pewarnaan dalam kerajinan batik tulis ada dua yaitu :

1. Pewarnaan dengan menggunakan pewarna alam yang pada zaman dahulu diapakainya bahan-bahan pewarna yang diambil dari alam. Bahan pewarna alam tersebut dihasilkan dari rebusan kulit–kulit kayu , babakan kayu, buah, bunga, dan daun-daunan.

Data tanaman alam dan warna yang dihasilkan			
SUBSIDI	JENIS	WARNA	TANAMAN
Daun	Tebu ( <i>Isigonia - Tectaria</i> )	Biru	
Buah (Biji)	Sunka ( <i>Bina Orefana</i> )	Jingga	
Kayu	Sebang ( <i>Calat Pasa sapuan L.</i> )	Merah	
Buah	Pintang (canda) ( <i>Urena lobata L.</i> )	Coklat	

Puli Kayu	Mahoni ( <i>Dalbergia malayana JACO</i> )	Merah tua	
Kuli Kayu	Ting ( <i>Calopteryx PDR</i> )	Coklat tua	
Daun	Mangan ( <i>Mangrove malina LWS</i> )	Jingga tua	
Bunga	Sri Lading ( <i>Hybanthus andor HNS L.</i> )	Kuning	

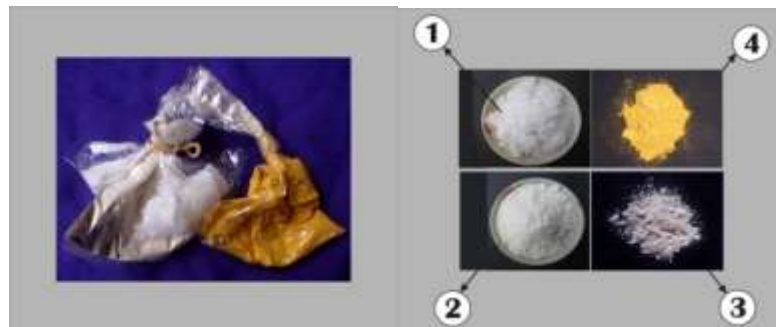
Gambar: Pewarna Alam  
(Sumber: Budiyo Dkk, 2008)

2. Pewarna Sintesis Naphthol Terdiri Dari:

a. Naphthol

1. **Kostik Soda** atau *Natrium Hidroksida (NaOH)* atau Soda Api Merupakan Alkali kuat yang berfungsi sebagai obat untuk melarutkan Zat Warna Naphthol. Kostik Soda berbentuk kristal.

2. **TRO (*Turqis Red Oil*)**, berbentuk serbuk putih, berfungsi untuk pembasah (merendam kainsebelum diwarnai) dan membuka serat agar supaya zat warna mudah masuk ke dalam serat. Berbau harum seperti serbuk pencuci.
3. **Naphthol** adalah termasuk zat warna *Azo* ("***Developed Azo Dyes***") karena jika digabungkan dengan **Garam Diazo** baru timbul warna dan tidak larut dalam air. Untuk melarutkan komponen Naphthol memerlukan obat bantu yaitu Kostik Soda.
4. **Garam Diazo** Berfungsi sebagai pembangkit warna untuk zat warna naphthol.



Gambar: Pewarna Sintesis (Naphthol)  
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2016)

b. Indigosol

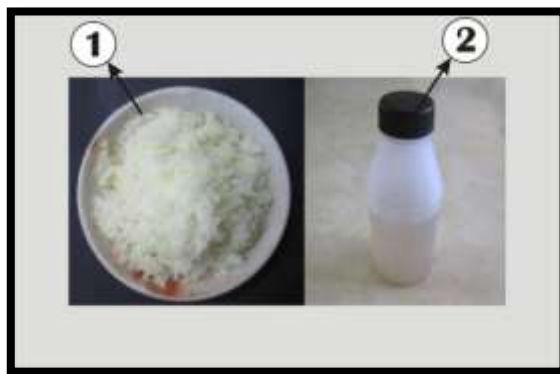
Zat warna Indigosol termasuk golongan zat warna bejana larut yang tahan luntur, berwarna rata dan cerah. Zat warna ini dapat digunakan dengan pencelupan dan coletan. Untuk memunculkan warna dapat dibangkitkan dengan *Natrium Nitrit* dan *Asam sulfat* atau *Asam klorida*. Dalam pewarnaan Indigosol mempunyai obat bantu dalam proses pewarnaan yaitu :

1. **Natrium Nitrit atau *Sodium Nitrit* ( $\text{NaNO}_2$ )**, berupa serbuk putih kekuning-kuningan yang larut dalam air. Merupakan unsur oksidasi yang kuat. Berfungsi untuk melarutkan zat warna indigosol.
2. **Asam Klorida ( $\text{HCl}$ )**, merupakan larutan asam yang kuat untuk fiksasi pewarnaan indigosol. Berupa cairan kekuning-kuningan

dengan aroma yang sangat kuat dan bersifat sangat korosif/berbahaya.



Gambar : Zat Warna Indigosol Hijau (Green/IB)  
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2016)



Gambar : Nitrit dan HCL  
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2016)

#### c. Remasol

Remasol termasuk dalam zat warna reaktif termasuk zat warna yang larut dalam air dan bereaksi dengan serat selulosa, sehingga zat warna reaktif tersebut merupakan bagian dari serat. Zat warna reaktif memiliki sifat-sifat tahan luntur dan tahan terhadap sinar. Pencelupan bahan dengan zat warna reaktif banyak dilakukan terutama untuk warna muda. Dalam pewarnaan Remasol mempunyai obat bantu dalam proses pewarnaan yaitu :

1. **Waterglass/Natrium Silikat ( $\text{Na}_2\text{SiO}_3$ )** berbentuk gel. Berfungsi sebagai bahan fiksasi/pengikat untuk zat warna reaktif pada serat.



Gambar : Zat Warna Remasol Merah (Red 5B)  
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2016)



Gambar: Waterglass/Natrium Silikat ( $\text{Na}_2\text{SiO}_3$ )  
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2016)

#### J. Langkah-Langkah Pembuatan Batik Tulis

##### a. Langkah 1

Membuat desain batik menggunakan kertas terlebih dahulu, membuat desain ini agar kita tahu apa konsep motif batik yang akan kita buat.

##### b. Langkah 2

Setelah membuat desain ,langkah selanjutnya adalah *Memola* yaitu pembuatan pola menggunakan pensil diatas kain.





Gambar: Mendesain & Memola  
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2016)

c. Langkah 3

Memanaskan lilin atau malam sampai mencair, usahakan agar api kompor tidak terlalu besar atau terlalu kecil.

d. Langkah ke 4

Membatik klowong, yaitu membatik pertama pada motif dengan mengikuti pola motif yang ada, gerakan arah canting selalu dari bawah keatas. Canting yang digunakan adalah canting dengan ukuran lubang paruh sedang atau yang disebut juga canting klowong.



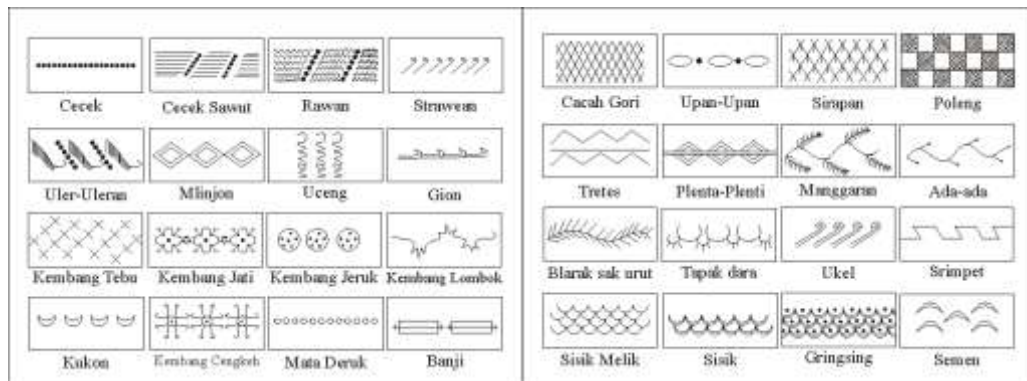
Gambar: Mencanting Klowong  
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2016)

e. Langkah 5

Memberi isen isen pada bidang yang diinginkan. Motif isian ada beberapa macam bentuknya, misalnya berupa garis-garis dan titik-titik (cecek) dengan berbagai macam varisasi.

f. Langkah 6

Memberi motif tembokan atau disebut juga proses ini adalah menutup motif yang diinginkan Tetap berwarna putih sebelum Pencelupan warna dengan menggunakan canting.



Gambar : Contoh Isen-Isen  
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2016)

g. Langkah 7

Selanjutnya adalah proses pewarnaan, untuk jenis warna yang digunakan adalah pewarna Sintesis yaitu menggunakan Naphthol, Indigosol, Remasol. Pada kesempatan kali ini jenis pewarna sintesis yang digunakan adalah : *Naphthol Biru (BB/AS)* Teknik Celup, *Indigosol Hijau (Green IB)* Teknik Colet dan *Remasol (Red 5B)* Teknik Colet. Teknik colet atau kuas yaitu proses pewarnaan pada bagian-bagian tertentu. Teknik colet banyak dilakukan pada batik apabila menghendaki warna yang sangat bervariasi atau banyak kombinasi warnanya, biasanya digunakan zat warna Indigosol atau reaktif.

1. Proses pewarnaan Menggunakan Indigosol Hijau (Green IB)

- a. Sediakan air mendidih/air panas dan air dingin serta tempat melarutkan Zat Warna Indigosol.
- b. Serbuk zat Warna *Indigosol* dicampur dengan natrium nitrit dan dilarutkan dengan air panas (250<sup>0</sup> CC) diaduk sampai larut.
- c. Coletkan zat warna *Indigosol* pada kain yang diinginkan berwarna Hijau (Lakukan sampaim 3x).
- d. Keringkan dengan cara dijemur dibawah sinar matahari (Hindari Sinar matahari yang terlalu panas) untuk mengeringkan Zat Warna Indigosol Hijau (Green/IB)

- e. Berikan larutan zat HCL+Air pada bagian kain yang sudah diberi zat warna indigosol hijau (Green/IB) untuk proses fiksasi pewarnaan Indigosol.
- f. Bilas dengan air bersih untuk menghilangkan zat *HCL* pada kain.

## 2. Proses pewarnaan Menggunakan *Remasol Merah (Red 5B)*

- a. Sediakan air mendidih/air panas dan air dingin serta tempat melarutkan zat warna *Remasol*.
- b. Serbuk zat warna *Remasol* dilarutkan dengan air panas ( 60<sup>0</sup> CC) diaduk sampai larut.
- c. Coletkan zat warna *Remasol* pada kain yang diinginkan berwarna merah (Lakukan sampai 3x). .
- d. Berikan larutan zat ***Waterglass***+Air pada bagian kain yang sudah diberi zat warna *Remasol Merah (Red 5B)* untuk proses fiksasi pewarnaan *Remasol*.
- e. Bilas dengan air bersih untuk menghilangkan Zat ***Waterglass*** pada kain.

## H. Langkah 8

Setelah kain batik sudah melalui proses pencoletan menggunakan zat warna *Indigosol* dan *Remasol*, kain tersebut dibatik kembali. Pada proses membatik yang kedua ini yang disebut **Nembok**, pekerjaan yang dilakukan adalah menutup atau membuat isian pada bidang yang diinginkan berwarna hijau dan merah.

## I. Langkah 9

Selanjutnya adalah proses pewarnaan menggunakan zat warna *Naphthol Biru BB*.

### **Cara melarutkan Zat Warna Naphthol :**

1. Sediakan air mendidih/air panas dan air dingin serta tempat melarutkan bahan pewarna *naphthol*.

2. Campuran *Napthol AS* ditambah *TRO* dan *Kostik* kedalam gelas plastik kecil, beri air panas ( 60<sup>0</sup> CC) kemudian aduk dengan sendok sampai benar-benar larut.
3. Sedangkan garam masukkan kedalam gelas plastik kemudian dilarutkan cukup dengan air dingin.

**Cara mewarnai kain :**

1. Sediakan Lerengan/Ember/Bak Plastik untuk larutan *Napthol*.
2. Pakailah sarung tangan dan celemek agar tangan terhindar dari cairan *Napthol*.
3. Kain yang akan diwarnai dibasahi dengan *TRO* atau detergen supaya warna dapat meresap keseluruh pori-pori kain.
4. Setelah itu, kain batik dicelup kedalam ember yang berisi larutan *Napthol* kira-kira 3-5 menit. Kain batik ditekan dan dibolak-balik sampai rata menggunakan sarung tangan.
5. Tiriskan kain batik tersebut sampai air *napthol* tidak menetes.
6. Celupkan kain batik tersebut kedalam ember yang berisi larutan garam. Kain ditekan-tekan dan dibolak-balik sampai kira-kira 3-menit. Pada saat inilah terjadi reaksi antara *Napthol* dan garam sehingga kain batik menjadi berwarna biru dan putih.
7. Setelah kain batik berwarna dan rata, kain itu diangkat ditiriskan dan dibilas.
8. Ulangi pekerjaan mewarnai ini sampai 3x supaya warna terlihat pekat (tidak belang).
9. Keringkan kain batik ditempat yang teduh.

J. Langkah 10

Kain batik dimasukkan kedalam panci yang berisi air mendidih sambil digoyang-goyangkan naik dan turun. Langkah ini disebut *Ngebyok*, yaitu menghilangkan malan/lilin. Untuk mempercepat lepasnya lilin/malam, Tambahkan *Water Glass* sebanyak 1 sendok makan untuk 4 liter air.

K. Langkah 11

Kain yang sudah digebyok (dilorot dari lilin/malam) langsung dimasukkan ke dalam ember/bak yang berisi air bersih. Lalu lakukan pembilasan menggunakan tangan untuk membersihkan lagi sampai lilin/malam benar-benar bersih dari kain dan tidak ada kotoran lain.

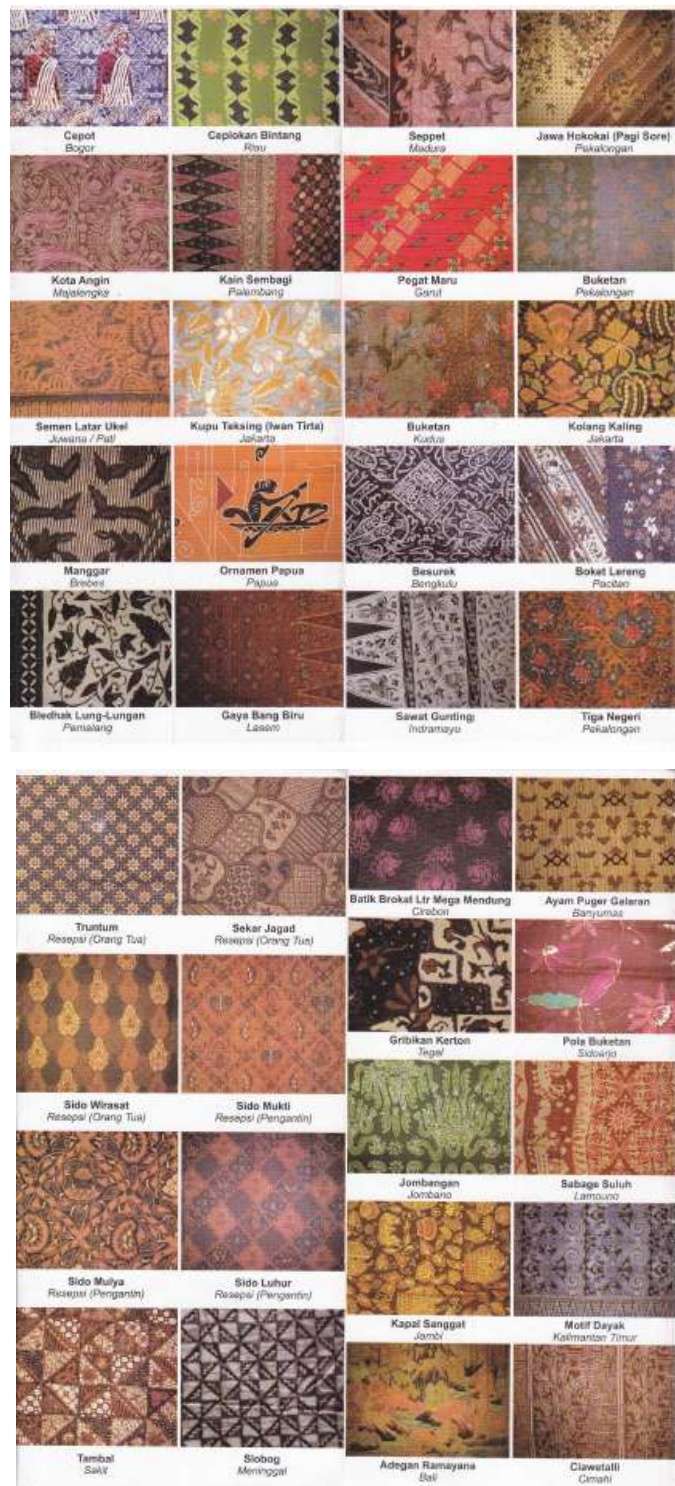
L. Langkah 12

Jemurlah kain batik tersebut pada tempat yang teduh sampai kering. Dan jangan sampai terkena matahari langsung.

M. Fungsi Batik Di Masyarakat dan Macam-Macam Motif Batik Nusantara







Gambar: Makna batik dan Macam-Macam Motif Batik Nusantara  
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2016)

**LAMPIRAN 2**

**INSTRUMEN SIKAP SOSIAL  
LEMBAR PENGAMATAN PENILAIAN SIKAP**

No	Aspek yang Dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1	Disiplin	Sama sekali tidak tepat waktu dalam menyelesaikan tugas yang diberikan.	Sudah menunjukkan usaha untuk tepat waktu menyelesaikan tugasnya namun belum konsisten.	Sudah menunjukan usaha untuk tepat waktu menyelesaikan tugasnya. Secara terus menerus.	Sangat tepat waktu menyelesaikan tugasnya secara terus menerus dan konsisten.
2	Tanggung jawab	Sama sekali belum menunjukkan rasa tanggung jawab baik dalam tugas pribadi maupun kelompok.	Sudah menunjukan usaha untuk bertanggung jawab dalam tugas pribadi dan kelompok namun belum konsisten.	Sudah menunjukan usaha untuk bertanggung jawab dalam tugas pribadi dan kelompok secara terus menerus	Sudah bertanggung jawab baik dalam tugas pribadi maupun tugas kelompok secara terus menerus dan konsisten.
3	Percaya diri	Sama sekali tidak percaya diri baik dalam diskusi kelompok maupun klasikal.	Sudah menunjukan usaha untuk percaya diri baik dalam diskusi kelompok maupun klasikal namun belum konsisten.	Sudah menunjukan usaha untuk percaya diri baik dalam diskusi kelompok maupun klasikal secara terus menerus.	Sudah percaya diri dalam diskusi kelompok dan pribadi secara terus menerus dan konsisten.
4	Menghargai pendapat	Sama sekali tidak menghargai perbedaan pendapat baik dalam diskusi kelompok maupun klasikal.	Sudah menunjukkan usaha untuk menghargai perbedaan pendapat baik dalam diskusi kelompok maupun klasikal namun belum konsisten.	Sudah menunjukkan usaha untuk menghargai perbedaan pendapat baik dalam diskusi kelompok maupun klasikal secara terus menerus	Sudah menghargai perbedaan pendapat dalam diskusi kelompok dan klasikal secara terus menerus dan konsisten.



Lembar observasi bentuk daftar cek (*check list*) untuk sikap sosial sesuai pengamatan.

No	Nama Siswa	Skor																				Jumlah Nilai	Nilai Akhir				
		Disiplin				Tanggung jawab				Percaya diri				Menghargai pendapat				Aktif									
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4						
1																											
2																											
3																											
4																											
5																											

**Keterangan Skor**

*Sangat baik* = 4

*Baik* = 3

*Cukup* = 2

*Kurang* = 1

**Kriteria**

*A= Total Skor 13-16*

*B= Total Skor 9-12*

*C= Total Skor 5-8*

*D= Total Skor 1-4*

### LAMPIRAN 3

#### INSTRUMEN PENGETAHUAN LEMBAR PENGAMATAN PENILAIAN PENGETAHUAN SOAL PILIHAN GANDA

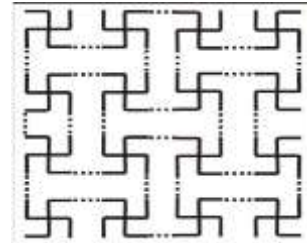
- *Pilihlah salah satu jawaban yang paling benar, dengan memberikan tanda X pada alternatif jawaban a, b, c, d!*
1. Kata batik berasal dari bahasa jawa “Ngembat” dan “Tik” yang berarti....
    - a. Melempar titik-titik berkali-kali pada kain
    - b. Melukis dan menggambar pada kain
    - c. Mewarnai dan membuat tulisan pada kain
    - d. Melukis dan membuat coretan pada kain
  
  2. Batik ditetapkan sebagai warisan kemanusiaan untuk budaya lisan dan Nonbendawi (*Masterpieces of the Oral Intangible Heritage of Humanity*) pada tanggal 2 Oktober 2009 oleh...
    - a. FAO
    - b. UNHCR
    - c. UNESCO
    - d. IMF
  
  3. Alat membatik yang digunakan untuk mengambil lilin batik atau malam dan menggambarkannya pada kain adalah ....
    - a. Gawangan
    - b. Wajan
    - c. Bandul
    - d. Canting
  
  4. Canting yang digunakan untuk membuat titik dan garis-garis yang halus dalam batik tulis disebut.....
    - a. Canting Cecek
    - b. Canting Klowong
    - c. Canting Tembakan
    - d. Canting Ceret
  
  5. Gambar yang mewujudkan suatu corak dari pada batik merupakan pengertian dari .....
    - a. Produk Batik
    - b. Warna Batik
    - c. Motif Batik
    - d. Batik Tulis

6. Alat yang digunakan untuk membentangkan kain pada waktu dibatik adalah ....

- a. Wajan
- b. Canting
- c. Gawangan
- d. Tungku

7. Gambar disamping merupakan Motif ?

- a. Motif Ceplok
- b. Motif Banji
- c. Motif Kawung
- d. Motif Nitik/Anyaman



8. Motif-motif yang tersusun dalam bentuk bulat lonjong atau elips, disusun menurut garis diagonal miring kekiri dan kekanan secara berselang-seling. Disebut.....

- a. Motif Kawung
- b. Motif Parang/Lereng
- c. Motif Boketan
- d. Motif Semen

9. Gambar disamping Merupakan motif ?

- a. Motif Kawung
- b. Motif Nitik/Anyaman
- c. Motif Ceplok
- d. Motif Banji

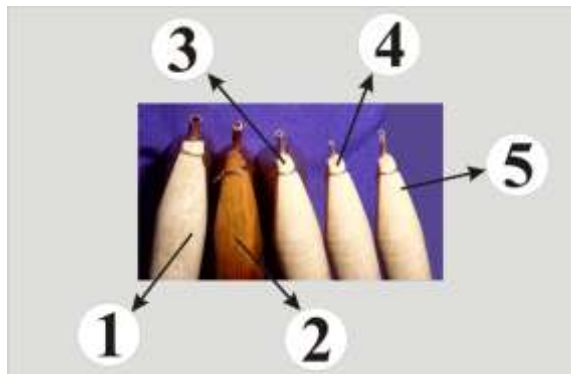


10. Gambar disamping Merupakan motif ?

- a. Motif Kawung
- b. Motif Genggong
- c. Motif Ceplok
- d. Motif Banji



11. Gambar dibawah ini merupakan canting yang digunakan dalam membuat batik tulis,

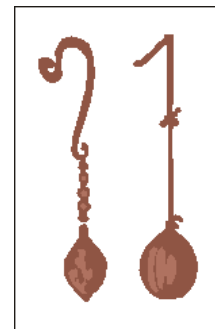


Gambar Canting nomor berapakah yang digunakan untuk nembok ?

- a. 1
- b. 2
- c. 3
- d. 4

12. Gambar disamping disebut dengan....

- a. Dingklik
- b. Bandul
- c. Kenceng
- d. Gawangan



13. Wajan Dingklik  
Bandul Gawangan  
Canting

Nama-nama diatas merupakan ....

- a. Alat untuk membuat Batik
- b. Alat bangunan
- c. Alat menggambar
- d. Alat melukis

14. Berikut merupakan Pewarna yang digunakan dalam membuat batik tulis, *Kecuali*....

- a. Indigosol
- b. Remasol
- c. Naphthol
- d. Akrilik

15. Proses memindahkan desain ke kain menggunakan pensil, disebut dengan.....

- a. Memola
- b. Melorod
- c. Klowong
- d. Nembok

16. Proses Menghilangkan lilin dari kain menggunakan air mendidih, disebut dengan....

- a. Memola
- b. Melorod
- c. Klowong
- d. Nembok

17. Untuk mempercepat lepasnya lilin/malam Pada saat proses melorod air rebusan sebaiknya dicampur dengan ...

- a. HCL
- b. KOSTIK
- c. NITRIT
- d. WATERGLAS

18. gambar motif batik disamping merupakan motif batik yang bermakna.....

- a. Melahirkan
- b. Pernikahan
- c. Mitoni
- d. Resepsi



19. gambar motif batik disamping merupakan motif batik daerah .....

- a. Pekalingan
- b. Lampung
- c. Cirebon
- d. Jakarta



20. gambar motif batik disamping disebut dengan Motif.....

- a. Motif Gurda
- b. Motif Sidomukti
- c. Motif parang
- d. Motif Truntum



## KUNCI JAWABAN

No	jawaban	Skor
1	A	50
2	C	50
3	D	50
4	A	50
5	C	50
6	C	50
7	B	50
8	A	50
9	C	50
10	B	50
11	A	50
12	B	50
13	A	50
14	D	50
15	A	50
16	B	50
17	D	50
18	C	50
19	B	50
20	A	50
Jumlah		1000

### Skor

Jumlah soal benar x 10 = Nilai

### Kriteria

A= total nilai: 90-100

B= total nilai : 60-89

C= total nilai : 30-59

D= total nilai : 10-29

**LAMPIRAN 4****Penilaian Unjuk Kerja (Performance)****Lembar Penilaian Unjuk Kerja**

No.	Nama Siswa	Aspek yang Dinilai			Jumlah Nilai	Nilai Akhir
		Proses Pembuatan 50%	Produk Jadi 35%	Sikap 15%		

**Keterangan Skor:**

Masing-masing kolom diisi dengan kriteria

- 4 = Baik Sekali
- 3 = Baik
- 2 = Cukup
- 1 = Kurang

**Kriteria Nilai:**

- A = 80 – 100 : Amat Baik
- B = 70 – 79 : Baik
- C = 60 – 66 : Cukup
- D = < 60 : Kurang

$$\text{Nilai} = \frac{\sum \text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

# LAMPIRAN II

**Jadwal Proses Pengembangan**

**Kisi-kisi Wawancara Guru**

**Hasil Wawancara Guru**

**Kisi-kisi Wawancara Siswa**

**Hasil Wawancara Siswa**

*Flowchart*

*Storyboard*

**Lembar Validasi Ahli Materi**

**Lembar Validasi Ahli Media**

**Lembar Uji Coba Siswa**



**Jadwal Proses Pengembangan, Validasi Ahli dan Uji Coba Media Pembelajaran Interaktif Kerajinan Batik Tulis**

No	Nama Kegiatan	Pelaksanaan		
		Waktu	Tempat	Subjek
1	Analisis Kebutuhan	18-21 Januari 2016	MTs Negeri Godean	Guru Seni Budaya dan Siswa Kelas VII
2	Pengebangan Produk Awal	5-30 Maret 2016	-	-
3	Validasi Ahli Materi	5 April 2016	SMK Negeri 5 Yogyakarta	Henny Rahma Dwiyanti, S.Pd
4	Validasi Ahli Media	5 April 2016	Prodi Teknologi Pembelajaran Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta	Prof. Herman Dwi Surjono, M.Sc., M.T., Ph. D.
5	Revisi Tahap I	6-8 April 2016	-	-
6	Uji Coba Perorangan	22 April 2016	MTs Negeri Godean	Peserta didik kelas VII MTs Negeri Godean
7	Revisi Tahap II	23 April 2016	-	-
8	Uji Coba Kelompok Kecil	22 Aril 2016	MTs Negeri Godean	Peserta didik kelas VII MTs Negeri Godean
9	Revisi Tahap III	23 April 2016	-	-
10	Uji Coba kelompok Besar	28 April 2016	MTs Negeri Godean	Peserta didik kelas VII MTs Negeri Godean
12	Produksi Massal	Mei 2016	-	-

## **INSTRUMENT WAWANCARA DENGAN GURU :**

1. Kurikulum apa yang diterapkan di MTs. Negeri Godean?
2. Seperti apa proses belajar mengajar Seni Budaya yang diterapkan di di MTs. Negeri Godean khususnya pada materi kerajinan Batik Tulis Kelas VII?
3. Hambatan apa yang dijumpai saat proses belajar mengajar Seni Budaya khususnya pada materi kerajinan kerajinan Batik Tulis Kelas VII?
4. Seperti apa silabus yang digunakan dalam pelajaran Seni Budaya khususnya pada materi kerajinan Batik Tulis?
5. Bagaimana Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang akan diterapkan jika silabus yang digunakan seperti itu?
6. Apakah pada saat proses pembelajaran Seni Budaya khususnya pada materi kerajinan Batik Tulis menggunakan alat bantu atau media pada saat pembelajaran?
7. Jika menggunakan, media seperti apa yang digunakan dalam proses pembelajaran?
8. Apakah dalam Seni Budaya khususnya pada materi kerajinan Batik Tulis sudah pernah menggunakan multimedia pembelajaran interaktif?
9. Jika belum pernah menggunakan, mengapa tidak mencoba menggunakan media tersebut dalam pembelajaran?
10. Apakah ibu/bapak dapat mengoperasikan komputer?
11. Apakah di MTs. Negeri Godean ini terdapat laboratorium komputer atau ruang multimedia yang dapat digunakan dalam pembelajaran menggunakan multimedia interaktif?
12. Apabila akan dilakukan pengembangan media interaktif khususnya pada materi kerajinan Batik Tulis, media yang seperti apa yang seharusnya dikembangkan?

## **INSTRUMEN WAWANCARA DENGAN PESERTA DIDIK**

1. Menurut kamu apa itu kerajinan batik tulis ?
2. Apakah di MTs. Negeri Godean ada mata pelajaran Batik Tulis ?
3. Apakah dalam pembelajaran kerajinan batik tulis guru selalu menggunakan media ?
4. Apakah kamu senang jika dalam pembelajaran kerajinan batik tulis menggunakan media?
5. Apa saja media yang pernah digunakan?
6. Apakah kalian ikut aktif dalam menggunakan media?
7. Apakah guru kalian melakukan evaluasi setelah pembelajaran menggunakan media?
8. Kesulitan apa yang kalian temui pada saat belajar kerajinan batik tulis ?
9. Setelah menggunakan media apakah kalian lebih memahami pelajaran atau mengalami kesulitan?

## Hasil Wawancara Dengan Guru Mata pelajaran

Lembar Jawaban

1. Kurikulum 2013
2. ditelus persiapan tentang cara pengalasan alat & bahan  
cara membuat, membuat desain, menggambar,  
menjajir dasar untuk memola.
3. anak/siswa belum mengenal syarat & alat dan bahan  
→ hal teknis (listrik, bahan alas)  
- alat suka main ? di malam  
- punggur di samping tempat
4. itu pemontrol pesawat
5. mengikuti perkembangan
6. -demonstrasi, menontrolkan langsung
7. power point foto
8. belum pernah
9. karena belum ada
10. bisa
11. ada
12. tidak menyulitkan untuk siswa

## Hasil Wawancara dengan Peserta didik

NAMA: Sima Laras Utama
KELAS: VII B

Lembar Jawaban

1. Kerajinan batik ialah suatu karya seni dengan cara menuangkan malam pada kain dengan alat yang bernama canting
2. Tidak ada
3. Tidak
4. Tidak terlalu sering
5. Belum pernah ada media yang digunakan
6. Tidak
7. Ya mungkin tetapi tidak terlalu sering
8. Jika malam terlalu panas
9. Belum pernah menggunakan media

## LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

### PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BATIK TULIS BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS3 PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA KELAS VII DI MTs NEGERI GODEAN

**Mata Pelajaran** : Seni Budaya (Seni Rupa)  
**Kelas/Semester** : VII/Genap  
**Materi** : Kerajinan Batik Tulis  
**Evaluator** : Henny Rahma Dwiyanti, S.Pd.  
**Peneliti** : Abdul Aziz  
**Tanggal** : 5 April 2016

Petunjuk pengisian:

1. Lembar evaluasi ini di isi oleh ahli materi.
2. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari bapak/ibu sebagai ahli materi bidang tekstil khusus nya kerajinan batik tulis, tentang kualitas materi kerajinan batik tulis dalam media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menggunakan *Adobe Flash CS3* pada mata pelajaran seni budaya kelas VII Di MTs Negeri Godean.
3. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan dengan skala penilaian:

1 = Sangat kurang	4 = Baik
2 = kurang	5 = Sangat Baik
3 = Cukup	

4. Mohon diberikan tanda (√) pada kolom skala penilaian yang disediakan sesuai dengan pendapat siswa.
5. Mohon memberikan komentar pada tempat yang telah disediakan.

A. Aspek pembelajaran

No	Indikator	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kejelasan Rumusan standar kompetensi					
2.	Kejelasan Rumusan kompetensi dasar					
3.	Kemudahan Memahami Materi					
4.	Keruntutan penyajian materi					
5.	Kejelasan petunjuk penggunaan media pembelajaran					
6.	Pemberian motivasi belajar					
7.	Pemberian contoh gambar					
8.	Kesesuaian isi video dengan materi					
9.	Pemberian kesempatan kepada siswa untuk berlatih sendiri.					
10.	Kejelasan petunjuk pengerjaan latihan soal					
11.	Kesesuaian soal dengan materi					
12.	Kualitas latihan soal					
	Jumlah					
	Persentase					

B. Aspek Isi Materi

No	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kejelasan Uraian Materi					
2.	Kesesuaian materi dengan situasi siswa					
3.	Aktualisasi isi materi					
4.	Kesesuaian materi dengan kompetensi					
5.	Keluasan dan kedalaman materi					
6.	Ketepatan contoh untuk memperjelas materi					
7.	Kejelasan gambar yang disajikan					
8.	Kejelasan bahasa yang digunakan					
9.	Kejelasan proses pengerjaan yang disajikan melalui teks dan video					
10.	Kejelasan video yang ditampilkan					
	Jumlah					
	persentase					

Komentar dan Saran,

---

---

---

---

---

---

---

---

Kesimpulan:

- Layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi
- Layak untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
- Tidak layak untuk uji lapangan

Yogyakarta, 5 April 2016  
Validator,

Henny Rahma Dwiyanti, S.Pd.  
NIP.19750323 200801 2 008



## LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

### PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BATIK TULIS BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS3 PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA KELAS VII DI MTs NEGERI GODEAN

**Mata Pelajaran** : Seni Budaya (Seni Rupa)  
**Kelas/Semester** : VII/Genap  
**Materi** : Kerajinan Batik Tulis  
**Evaluator** : Prof. Herman Dwi Surjono, M. Sc., M. T., Ph. D.  
**Peneliti** : Abdul Aziz  
**Tanggal** : 5 April 2016

Petunjuk pengisian:

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli media.
2. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari bapak/ibu sebagai ahli media, tentang kualitas materi media media pembelajaran kerajinan batik tulis berbasis multimedia interaktif menggunakan *Adobe Flash CS3* pada mata pelajaran seni budaya kelas VII Di MTs Negeri Godean.
3. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan dengan skala penilaian:

1 = Sangat Kurang	4 = Baik
2 = kurang	5 = Sangat Baik
3 = Cukup	

4. Mohon diberikan tanda (v) pada kolom skala penilaian yang disediakan sesuai dengan pendapat siswa.
5. Mohon memberikan komentar pada tempat yang telah disediakan.

A. Aspek Tampilan

No	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Tata letak teks					
2.	Kesesuaian pemilihan jenis huruf					
3.	Kesesuaian pemilihan ukuran huruf					
4.	Kesesuaian pemilihan background					
5.	Kesesuaian pemilihan warna huruf					
6.	Kesesuaian pemilihan gambar dengan materi					
7.	Kesesuaian pemilihan video dengan materi					
8.	Kesesuaian gambar background					
9.	Kejelasan musik/suara pengiring					
10.	Kemenarikan bentuk <i>button</i> /tombol					
11.	Konsistensi tampilan <i>button</i> /tombol					
12.	Kejelasan petunjuk penggunaan media pembelajaran					
	Jumlah					
	Persentase					

B. Aspek Pemrograman

No	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kemudahan petunjuk pengoperasian program					
2.	Tingkat interaktifitas degan media					
3.	Kemudahan pemakaian program					
4.	Kemudahan memilih menu program					
5.	Kemudahan masuk dari program					
6.	Kemudahan keluar dari program					
7.	Kemudahan memahami struktur navigasi					
8.	Kecepatan fungsi tombol (kinerja navigasi)					
9.	Ketepatan reaksi <i>button</i> (tombol navigator)					
10.	Efisiensi Teks					
11.	Efisiensi Gambar					
12.	Efisiensi Video					
	Jumlah					
	persentase					

Komentar dan Saran,

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

Kesimpulan:

- Layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi
- Layak untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
- Tidak layak untuk uji lapangan

Yogyakarta, 5 April 2016  
Validator,

Prof. Herman Dwi Surjono, M. Sc., M. T., Ph. D.  
NIP. 19640205198703 1 001

## ANGKET UJI COBA RESPON PESERTA DIDIK

### PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BATIK TULIS BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS3 PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA KELAS VII DI MTs. NEGERI GODEAN

**Mata Pelajaran** : Seni Budaya (Seni Rupa)  
**Kelas/ Semester** : VII/ Genap  
**Materi** : Kerajinan Batik Tulis  
**Sekolah** : MTs Negeri Godean  
**Nama** :  
**Kelas** :  
**Tanggal** :

Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh pengguna media (peserta didik).
2. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari peserta didik sebagai pengguna media pembelajaran interaktif kerajinan batik tulis kelas VII yang dikembangkan.
3. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan dengan skala penilaian:

1 = Sangat kurang	4 = Baik
2 = kurang	5 = Sangat Baik
3 = Cukup	

4. Mohon diberikan tanda (√) pada kolom skala penilaian yang disediakan sesuai dengan pendapat siswa.
5. Mohon memberikan komentar pada tempat yang telah disediakan.

### A. Aspek Tampilan

No	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Tampilan media pembelajaran disusun secara menarik					
2.	Kejelasan petunjuk penggunaan media pembelajaran					
3.	Kesesuaian tata letak teks					
4.	Kejelasan jenis huruf					
5.	Kejelasan ukuran huruf					
6.	Kejelasan Warna huruf					
7.	Kesesuaian pemilihan background					
8.	Kejelasan suara musik/suara pengiring					
9.	Kesesuaian pemilihan gambar dengan materi					
10.	Kesesuaian pemilihan video dengan materi					
11.	Kemenarikan bentuk <i>button</i> /tombol					
12.	Penempatan <i>button</i> /tombol tidak membingungkan					
	Jumlah					
	Presentase					

### B. Aspek Pemograman

No	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kemudahan <i>button</i> /tombol					
2.	Kemudahan memilih menu sajian					
3.	Kebebasan memilih menu sajian					
4.	Kebebasan memilih materi untuk dipelajari					
5.	Kemudahan Masuk dari program					
6.	Kemudahan keluar dari program					
7.	Efisiensi teks					
8.	Efisiensi gambar					
9.	Efisiensi video					
	Jumlah					
	Presentase					

### C. Aspek Pembelajaran

No	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kejelasan rumusan standar kompetensi					
2.	Kejelasan rumusan kompetensi dasar					
3.	Kemudahan memahami materi					
4.	Keruntutan penyajian materi					
5.	Pemberian motivasi belajar					
6.	Pemberian contoh Karya					

7.	Pemberian kesempatan untuk berlatih sendiri					
8.	Kejelasan petunjuk pengerjaan soal latihan					
9.	Kesesuaian soal dengan materi					
10.	Kualitas latihan soal dan penilaiannya					
11.	Pemberian kunci jawaban soal latihan					
	Jumlah					
	Presentase					

#### D. Aspek Materi/Isi

No	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kejelasan uraian materi					
2.	Kesesuaian materi dengan kompetensi					
3.	Kesesuaian materi dengan kehidupan sehari-hari					
4.	Aktualisasi isi materi					
5.	Keluasaan materi					
6.	kedalaman materi					
7.	Contoh karya yang diberikan sudah sesuai dengan materi pembelajaran					
8.	Kejelasan bahasa yang digunakan					
9.	Kejelasan gambar yang disajikan					
10.	Kejelasan video yang disajikan					
	Jumlah					
	Presentase					

Saran dan kritikan :

.....

.....

.....

.....

.....

Godean, April 2016  
Siswa,

( \_\_\_\_\_ )

# LAMPIRAN III

**Rekapan Hasil Validasi Ahli Materi**  
**Rekapan Hasil Validasi Ahli Media**  
**Daftar Hadir Siswa**  
**Rekapan Hasil Uji Coba Siswa**  
**Foto Kegiatan Uji Coba Lapangan**

### Rekapan Hasil Validasi Ahli Materi

#### A. Aspek Pembelajaran

No	Indikator	Skor	Kategori
1	Kejelasan Rumusan Standar Kompetensi	4	Baik
2	Kejelasan Rumusan Kompetensi Dasar	4	Baik
3	Kemudahan Memahami Materi	4	Baik
4	Keruntututan Penyajian Materi	4	Baik
5	Kejelasan Petunjuk Penggunaan Media Pembelajaran	5	Sangat Baik
6	Pemberian Motivasi Belajar	4	Baik
7	Pemberian Contoh Gambar	5	Sangat Baik
8	Kesesuaian Isi Video dengan Materi	5	Sangat Baik
9	Pemberian Kesempatan Kepada Siswa Untuk Berlatih Sendiri	4	Baik
10	kejelasan petunjuk pengerjaan Latihan Soal	5	Sangat Baik
11	Kesesuaian Soal Dengan Materi	5	Sangat Baik
12	Kualitas Latihan Soal	4	Baik
	Jumlah Skor Diperoleh	53	
	Persentase	88.3 %	Sangat Baik

Keterangan :

No	Persentase	Kategori
1	Angka 0% - 20%	Sangat Kurang
2	Angka 21% - 40%	Kurang
3	Angka 41% - 60%	Cukup
4	Angka 61% - 80%	Baik
5	Angka 81% - 100%	Sangat Baik

Jumlah Skor Maksimal = Kriteria Penilaian x Jumlah Indikator = 5 x 12 = 60

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah Skor yang Diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100 \%$$

$$\text{Persentase} = \frac{53}{60} \times 100 \%$$

$$\begin{aligned} &= 0.833 \times 100 \% \\ &= 88.3\% \end{aligned}$$



### Rekapan Hasil Validasi Ahli Materi

#### A. Aspek Materi/Isi

No	Indikator	Skor	Kategori
1	Kejelasan Uraian Materi	5	Sangat Baik
2	Kesesuaian Materi Dengan Situasi Siswa	4	Baik
3	Aktualisasi Isi Materi	4	Baik
4	Kesesuaian Materi Dengan Kompetensi Siswa	5	Sangat Baik
5	Keluasan dan Kedalaman Materi	4	Baik
6	Ketepatan Contoh Untuk Memperdalam Materi	4	Baik
7	Kejelasan Gambar yang Disajikan	5	Sangat Baik
8	Kejelasan Bahasa yang Digunakan	4	Baik
9	Kejelasan Proses Pengerjaan yang disajikan Melalui Teks dan Video	4	Baik
10	Kejelasan Video yang Ditampilkan	5	Sangat Baik
	Jumlah Skor Diperoleh	44	
	Persentase	88 %	Sangat Baik

Keterangan :

No	Persentase	Kategori
1	Angka 0% - 20%	Sangat Kurang
2	Angka 21% - 40%	Kurang
3	Angka 41% - 60%	Cukup
4	Angka 61% - 80%	Baik
5	Angka 81% - 100%	Sangat Baik

Jumlah Skor Maksimal = Kriteria Penilaian x Jumlah Indikator = 5 x 10 = 50

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah Skor yang Diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100 \%$$

$$\text{Persentase} = \frac{44}{50} \times 100 \%$$

$$\begin{aligned} &= 0.88 \times 100 \% \\ &= 88\% \end{aligned}$$

## Rekapan Hasil Validasi Ahli Media

### A. Aspek Tampilan

No	Indikator	Skor	Kategori
1	Tata Letak Teks	4	Baik
2	Kesesuaian Pemilihan Jenis Huruf	4	Baik
3	Kesesuaian Pemilihan Ukuran Huruf	4	Baik
4	Kesesuaian Pemilihan Background Huruf	4	Baik
5	Kesesuaian Pemilihan Warna Huruf	4	Baik
6	Kesesuaian Pemilihan Gambar dengan Materi	4	Baik
7	Kesesuaian Pemilihan Video dengan Materi	5	Sangat Baik
8	Kesesuaian Gambar dengan Background	4	Baik
9	Kejelasan Musik/Suara Pengiring	4	Baik
10	Kemenarikan Bentuk <i>Button</i> /Tombol	4	Baik
11	Konsistensi Tampilan <i>Button</i> /Tombol	4	Baik
12	Kejelasan Petunjuk Penggunaan Media Pembelajaran	4	Baik
	Jumlah Skor Diperoleh	49	
	Persentase	81.6 %	Sangat Baik

Keterangan :

No	Persentase	Kategori
1	Angka 0% - 20%	Sangat Kurang
2	Angka 21% - 40%	Kurang
3	Angka 41% - 60%	Cukup
4	Angka 61% - 80%	Baik
5	Angka 81% - 100%	Sangat Baik

Jumlah Skor Maksimal = Kriteria Penilaian x Jumlah Indikator = 5 x 12 = 60

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah Skor yang Diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100 \%$$

$$\text{Persentase} = \frac{49}{60} \times 100 \%$$

$$= 0.816 \times 100 \%$$

$$= 81.6 \%$$

### Rekapan Hasil Validasi Ahli Media

#### B. Aspek Pemograman

No	Indikator	Skor	Kategori
1	Kemudahan Petunjuk Pengoperasian Program	4	Baik
2	Tingkat Interaktifitas dengan Media	4	Baik
3	Kemudahan Pemakaian program	4	Baik
4	Kemudahan Memilih Menu Program	4	Baik
5	Kemudahan Masuk dari Program	4	Baik
6	Kemudahan Keluar dari Program	4	Baik
7	Kemudahan Memahami Struktur Navigasi	4	Baik
8	Kecepatan Fungsi Tombol (Kinerja Navigasi)	4	Baik
9	Ketepatan Reaksi <i>Button</i> (Tombol Navigasi)	4	Baik
10	Efisiensi Teks	4	Baik
11	Efisiensi Gambar	4	Baik
12	Efisiensi Video	5	Sangat Baik
	Jumlah Skor Diperoleh	49	Baik
	Persentase	81,6 %	Baik

Keterangan :

No	Persentase	Kategori
1	Angka 0% - 20%	Sangat Kurang
2	Angka 21% - 40%	Kurang
3	Angka 41% - 60%	Cukup
4	Angka 61% - 80%	Baik
5	Angka 81% - 100%	Sangat Baik

Jumlah Skor Maksimal = Kriteria Penilaian x Jumlah Indikator = 5 x 12 = 60

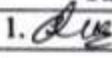
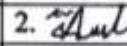

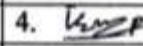
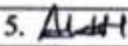
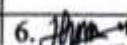
$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah Skor yang Diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100 \%$$

$$\begin{aligned} \text{Persentase} &= \frac{49}{60} \times 100 \% \\ &= 0.816 \times 100 \% \\ &= 81.6 \% \end{aligned}$$

### Daftar Hadir Peserta Didik

1. Daftar Hadir Uji Coba Perorangan

#### Daftar Hadir Uji Coba Perorangan

No	Nama	Kelas	Tanda Tangan
1	ARIF NUR HAKIMA	VII A	1. 
2	WETARA NUR APURAH	VII A	2. 
3	AFIF MUSTAFA AJI	VII B	3. 
4	Isma Kaida M.	VII B	4. 
5	Andhan Nuri H.	VII D	5. 
6	Safira.	VII D	6. 

2. Daftar Hadir Uji Coba Kelompok Kecil

**Daftar Hadir Uji Coba Kelompok Kecil**

No	Nama	Kelas	Tanda Tangan	
1	ADAIKA ZINEDINE HENRIE	VII A	1. <i>keke</i>	
2	Mita Karina	VII A		2. <i>Mita</i>
3	Nanda Sajalah Hani-p.	VII A	3. <i>Nanda</i>	
4	Syfa Ratu Anjelita	VII A		4. <i>Syfa</i>
5	Tusri Dian Rahayu	VII A	5. <i>Tusri</i>	
6	Apifah Mawati.w	VII B		6. <i>Apifah</i>
7	ananda febriani	VII B	7. <i>ananda</i>	
8	BATU PATAH.S.	VII B		8. <i>Batu</i>
9	Intyas Dzaka.	VII B	9. <i>Intyas</i>	
10	Rahcel Hesti.S	VII B		10. <i>Rahcel</i>
11	Anissa Rahmawati	VII D	11. <i>Anissa</i>	
12	Destian Sarna.	VII D		12. <i>Destian</i>
13	eka yuana.	VII D	13. <i>Eka</i>	
14	Fanindya Nuraini	VII D		14. <i>Fanindya</i>
15	RISTA NABILA	VII D	15. <i>Rista</i>	

3. Daftar Hadir Uji Coba Kelompok Besar

**Daftar Hadir Uji Coba Kelompok Besar (1 Kelas)**

No	Nama	Kelas	Tanda Tangan	
1	Adinda Mayada	VII D	1.	
2	AHMAD Hawari	VII D		2.
3	Amalia Rochary	VII D	3.	
4	Ana Restani	VII D		4.
5	Ardia Fitriyani	VII D	5.	
6	Aedi Dwi Nugroho	VII D		6.
7	Aullya Bintang P.	VII D	7.	
8	Aurora Inaya Zamalya D	VII D		8.
9	Auitaya Priska H	VII D	9.	
10	Cahaya Ningrum	VII D		10.
11	Davin kausar w.	VII D	11.	
12	Desta Anagi Ningtyas	VII D		12.
13	Dimas Nur Lyho	VII D	13.	
14	Dini Anika Ningtyas	VII D		14.
15	Khalid Hafid Cahay	VII D	15.	
16	IHSAN SAIFIN NUHA	VII D		16.
17	ILMI S ATRIA D	VII D	17.	
18	Irmalita Sari	VII D		18.
19	Irwani Afriansah	VII D	19.	
20	Marcellino Venda asmara	VII D		20.
21	Nisa Ansa	VII D	21.	
22	Nisrina Yumna K	VII D		22.
23	Niswatin bima	VII D	23.	
24	Nomi Oktaviani SAFATI	VII D		24.
25	Reka Aulia Anika	VII D	25.	
26	Rias Sukmawati	VII D		26.
27	Risma Febrina	VII D	27.	
28	Rofiq Naofal Mozaki	VII D		28.
29	Suryaning Dwi Tsarasawati	VII D	29.	
30	Ulya Lafi Faekani	VII D		30.
31	Yansar Rizki D	VII D	31.	
32	Yuliana Sulistiga Wingsih	VII D		32.

### Rekapan Hasil Uji Coba Perorangan

#### A. Aspek Tampilan

No	Nama	Indikator												Jumlah	Persentase	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12			
1	Arif Nur Hakim	4	4	5	4	5	5	4	4	5	5	4	5	54	90 %	Sangat Baik
2	Lutfiana Nur A.	4	4	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	55	91,6 %	Sangat Baik
3	Afif Musyafa Aji	4	4	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	55	91,6 %	Sangat Baik
4	Isma Faida M	4	4	3	4	4	5	3	4	4	5	5	3	48	80 %	Baik
5	Ardian Dwi H.	4	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	4	56	93,3 %	Sangat Baik
6	Safirra	4	5	5	5	4	4	4	4	5	5	4	5	54	90 %	Sangat Baik
Jumlah													322			
Persentase														89,4 %	Sangat Baik	

Keterangan :

No	Persentase	Kategori
1	Angka 0% - 20%	Sangat Kurang
2	Angka 21% - 40%	Kurang
3	Angka 41% - 60%	Cukup
4	Angka 61% - 80%	Baik
5	Angka 81% - 100%	Sangat Baik

$$\begin{aligned}
 \text{Jumlah Skor Maksimal} &= \text{Kriteria Penilaian} \times \text{Jumlah Indikator} = \dots \times \text{Jumlah Peserta Didik} \\
 &= 5 \times 12 = 60 \times 6 = 360 \\
 &= 322 \\
 &\quad \frac{\quad}{360} \times 100 \% \\
 &= 0.894 \times 100 \% \\
 &= 89.4 \%
 \end{aligned}$$

**Rekapan Hasil Uji Coba Perorangan**

**B. Aspek Pemograman**

No	Nama	Indikator												Jumlah	Persentase	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12			
1	Arif Nur Hakim	4	4	5	4	5	5	4	4	5	5	4	5	42	93.3 %	Sangat Baik
2	Lutfiana Nur A.	4	4	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	42	93.3 %	Sangat Baik
3	Afif Musyafa Aji	4	4	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	43	95.5 %	Sangat Baik
4	Isma Faida M	4	4	3	4	4	5	3	4	4	5	5	3	38	84.4 %	Sangat Baik
5	Ardian Dwi H.	4	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	4	41	91.1 %	Sangat Baik
6	Safirra	4	5	5	5	4	4	4	4	5	5	4	5	43	95.5 %	Sangat Baik
Jumlah													349			
Persentase														92.2 %	Sangat Baik	

Keterangan :

No	Persentase	Kategori
1	Angka 0% - 20%	Sangat Kurang
2	Angka 21% - 40%	Kurang
3	Angka 41% - 60%	Cukup
4	Angka 61% - 80%	Baik
5	Angka 81% - 100%	Sangat Baik

$$\begin{aligned}
 \text{Jumlah Skor Maksimal} &= \text{Kriteria Penilaian} \times \text{Jumlah Indikator} = \dots \times \text{Jumlah Peserta Didik} \\
 &= 5 \times 12 = 60 \times 6 = 360 \\
 &= 249 \\
 &= \frac{\quad}{\quad} \times 100 \% \\
 &= \frac{270}{\quad} \\
 &= 0.922 \times 100 \% \\
 &= 92.2 \%
 \end{aligned}$$



### Rekapan Hasil Uji Coba Perorangan

#### C. Aspek Pembelajaran

No	Nama	Indikator												Jumlah	Persentase	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12			
1	Arif Nur Hakim	5	4	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5	51	92,7 %	Sangat Baik
2	Lutfiana Nur A.	3	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	3	45	81,8 %	Sangat Baik
3	Afif Musyafa Aji	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	53	96,3 %	Sangat Baik
4	Isma Faida M	3	4	5	4	4	5	5	4	4	4	5	3	47	85,4 %	Sangat Baik
5	Ardian Dwi H.	4	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5	4	51	92,7 %	Sangat Baik
6	Safirra	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	52	94,5 %	Sangat Baik
Jumlah													299			
Persentase														90,6 %	Sangat Baik	

Keterangan :

No	Persentase	Kategori
1	Angka 0% - 20%	Sangat Kurang
2	Angka 21% - 40%	Kurang
3	Angka 41% - 60%	Cukup
4	Angka 61% - 80%	Baik
5	Angka 81% - 100%	Sangat Baik

$$\begin{aligned}
 \text{Jumlah Skor Maksimal} &= \text{Kriteria Penilaian} \times \text{Jumlah Indikator} = \dots \times \text{Jumlah Peserta Didik} \\
 &= 5 \times 11 = 55 \times 6 = 330 \\
 &= 299 \\
 &= \frac{299}{330} \times 100 \% \\
 &= 0.906 \times 100 \% \\
 &= 90.6 \%
 \end{aligned}$$

**Rekapan Hasil Uji Coba Perorangan**

**D. Aspek Materi/Isi**

No	Nama	Indikator												Jumlah	Persentase	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12			
1	Arif Nur Hakim	5	4	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5	45	90 %	Sangat Baik
2	Lutfiana Nur A.	3	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	3	43	86 %	Sangat Baik
3	Afif Musyafa Aji	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	47	94 %	Sangat Baik
4	Isma Faida M	3	4	5	4	4	5	5	4	4	4	5	3	41	82 %	Sangat Baik
5	Ardian Dwi H.	4	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5	4	45	90 %	Sangat Baik
6	Safirra	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	44	88 %	Sangat Baik
Jumlah													265			
Persentase														88.3 %	Sangat Baik	

Keterangan :

No	Persentase	Kategori
1	Angka 0% - 20%	Sangat Kurang
2	Angka 21% - 40%	Kurang
3	Angka 41% - 60%	Cukup
4	Angka 61% - 80%	Baik
5	Angka 81% - 100%	Sangat Baik

$$\begin{aligned}
 \text{Jumlah Skor Maksimal} &= \text{Kriteria Penilaian} \times \text{Jumlah Indikator} = \dots \times \text{Jumlah Peserta Didik} \\
 &= 5 \times 10 = 50 \times 6 = 300 \\
 &= 265 \\
 &= \frac{265}{300} \times 100 \% \\
 &= 0.883 \times 100 \% \\
 &= 88.3\%
 \end{aligned}$$

### Rekapan Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

#### A. Aspek Tampilan

No	Nama	Indikator												Jumlah	Persentase	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12			
1	Adhika Zinedine	5	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	44	73,3 %	Baik
2	Mita Karlina	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48	80 %	Baik
3	Nanda Sajalah I.P	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	58	96,6 %	Sangat Baik
4	Syfa Ratu Anjelita	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	58	96,6 %	Sangat Baik
5	Yusri Dian Rahayu	5	5	4	3	4	4	5	3	5	5	4	4	51	85 %	Sangat Baik
6	Afifah Maulina W.	5	3	4	4	4	4	3	4	5	5	3	3	47	78,3 %	Baik
7	Ananda Febriani	3	4	4	5	4	5	5	4	4	3	4	3	48	80 %	Baik
8	Bayu Fajar S.	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	49	81,6 %	Sangat Baik
9	Imtyas Dzaka Z.	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	46	76,6 %	Baik
10	Rahcel Hesti S.	5	4	4	3	4	4	4	4	4	4	5	5	50	83,3 %	Sangat Baik
11	Annisa Rahmawati	5	5	5	5	5	5	5	2	5	4	4	4	54	90 %	Sangat Baik
12	Destian Sajna S.	4	5	4	5	5	5	4	4	5	5	4	4	54	90 %	Sangat Baik
13	Eka Yuliaana F.	4	4	4	4	5	3	3	3	4	4	5	4	47	78,3 %	Sangat Baik
14	Fanindya Nuraini J.	4	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	4	54	90 %	Sangat Baik
15	Riska Nabila	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	52	86,6 %	Sangat Baik
Jumlah														760		
Persentase															84,4 %	Sangat Baik

Keterangan :

No	Persentase	Kategori
1	Angka 0% - 20%	Sangat Kurang
2	Angka 21% - 40%	Kurang
3	Angka 41% - 60%	Cukup
4	Angka 61% - 80%	Baik
5	Angka 81% - 100%	Sangat Baik

$$\begin{aligned}
 \text{Jumlah Skor Maksimal} &= \text{Kriteria Penilaian} \times \text{Jumlah Indikator} \\
 &= \dots \times \text{Jumlah Peserta Didik} \\
 &= 5 \times 12 = 60 \times 15 = 900 \\
 &= 760 \\
 &\quad \frac{\quad}{900} \times 100 \% \\
 &= 0.844 \times 100 \% \\
 &= 84.4 \%
 \end{aligned}$$

### Rekapan Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

#### B. Aspek Pemograman

No	Nama	Indikator									Jumlah	Persentase	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9			
1	Adhika Zinedine	5	5	4	3	4	4	4	3	3	35	77,7 %	Baik
2	Mita Karlina	4	4	4	5	5	5	4	4	4	39	86,6 %	Sangat Baik
3	Nanda Sajalah I.P	5	4	5	4	4	4	4	5	5	40	88,8 %	Sangat Baik
4	Syfa Ratu Anjelita	5	4	5	4	4	4	4	5	5	40	88,8 %	Sangat Baik
5	Yusri Dian Rahayu	4	4	5	5	5	5	4	4	4	40	88,8 %	Sangat Baik
6	Afifah Maulina W.	3	4	4	4	4	4	4	3	5	35	77,7 %	Baik
7	Ananda Febriani	4	4	4	4	4	5	4	4	4	37	82,2 %	Sangat Baik
8	Bayu Fajar S.	4	4	4	4	4	4	5	4	4	37	82,2 %	Sangat Baik
9	Imtyas Dzaka Z.	4	4	4	3	4	4	4	5	5	37	82,2 %	Sangat Baik
10	Rahcel Hesti S.	5	5	4	4	4	4	4	4	4	38	84,4 %	Sangat Baik
11	Annisa Rahmawati	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	100 %	Sangat Baik
12	Destian Sajna S.	4	5	3	5	5	4	4	4	4	38	84,4 %	Sangat Baik
13	Eka Yuliaana F.	5	5	4	4	5	5	4	4	4	40	88,8 %	Sangat Baik
14	Fanindya Nuraini J.	5	3	3	4	4	5	4	4	4	36	80 %	Baik
15	Riska Nabila	4	5	5	5	4	5	4	5	5	42	93,3 %	Sangat Baik
Jumlah											579		
Persentase												85,7 %	Sangat Baik

Keterangan :

No	Persentase	Kategori
1	Angka 0% - 20%	Sangat Kurang
2	Angka 21% - 40%	Kurang
3	Angka 41% - 60%	Cukup
4	Angka 61% - 80%	Baik
5	Angka 81% - 100%	Sangat Baik

$$\begin{aligned}
 \text{Jumlah Skor Maksimal} &= \text{Kriteria Penilaian} \times \text{Jumlah Indikator} \\
 &= \dots\dots\dots \times \text{Jumlah Peserta Didik} \\
 &= 5 \times 9 = 45 \times 15 = 675 \\
 &= 579 \\
 &\quad \text{---} \times 100 \% \\
 &\quad 675 \\
 &= 0.857 \times 100 \% \\
 &= 85.7 \%
 \end{aligned}$$

### Rekapan Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

#### C. Aspek Pembelajaran

No	Nama	Indikator											Jumlah	Persentase	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11			
1	Adhika Zinedine	3	3	3	4	3	4	5	4	3	4	4	40	72,7 %	Baik
2	Mita Karlina	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	46	83,6 %	Sangat Baik
3	Nanda Sajalah I.P	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	54	98,1%	Sangat Baik
4	Syfa Ratu Anjelita	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	54	98,1%	Sangat Baik
5	Yusri Dian Rahayu	4	4	5	5	4	4	4	4	4	3	5	46	83,6%	Sangat Baik
6	Afifah Maulina W.	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	46	83,6 %	Sangat Baik
7	Ananda Febriani	4	4	4	3	3	4	5	5	4	4	5	45	81,8 %	Sangat Baik
8	Bayu Fajar S.	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	45	81,8 %	Sangat Baik
9	Imtyas Dzaka Z.	4	4	4	4	5	5	4	4	5	4	4	47	85,4 %	Sangat Baik
10	Rahcel Hesti S.	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	4	51	92,7 %	Sangat Baik
11	Annisa Rahmawati	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	52	94,5 %	Sangat Baik
12	Destian Sajna S.	4	4	5	4	5	4	4	5	5	4	4	48	87,2 %	Sangat Baik
13	Eka Yuliaana F.	4	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	51	92,7 %	Sangat Baik
14	Fanindya Nuraini J.	4	5	4	4	5	5	5	5	4	4	5	50	90,9 %	Sangat Baik
15	Riska Nabila	4	5	5	4	4	4	4	5	4	4	5	48	87,2 %	Sangat Baik
Jumlah												723			
Persentase													87,6 %	Sangat Baik	

Keterangan :

No	Persentase	Kategori
1	Angka 0% - 20%	Sangat Kurang
2	Angka 21% - 40%	Kurang
3	Angka 41% - 60%	Cukup
4	Angka 61% - 80%	Baik
5	Angka 81% - 100%	Sangat Baik

$$\begin{aligned}
 \text{Jumlah Skor Maksimal} &= \text{Kriteria Penilaian} \times \text{Jumlah Indikator} \\
 &= \dots\dots\dots \times \text{Jumlah Peserta Didik} \\
 &= 5 \times 11 = 55 \times 15 = 825 \\
 &= \frac{723}{825} \times 100 \% \\
 &= 0.876 \times 100 \% \\
 &= 87.6 \%
 \end{aligned}$$

### Rekapan Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

#### D. Aspek Materi/Isi

No	Nama	Indikator										Jumlah	Persentase	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	Adhika Zinedine	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	36	72	Baik
2	Mita Karlina	4	4	5	5	5	5	4	5	5	4	46	92	Sangat Baik
3	Nanda Sajalah I.P	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	47	94	Sangat Baik
4	Syfa Ratu Anjelita	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	47	94	Sangat Baik
5	Yusri Dian Rahayu	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	42	84	Sangat Baik
6	Afifah Maulina W.	4	5	4	3	4	4	5	4	4	3	40	80	Baik
7	Ananda Febriani	4	3	4	3	4	4	5	5	5	4	41	82	Sangat Baik
8	Bayu Fajar S.	4	4	4	4	5	4	5	5	5	4	44	88	Sangat Baik
9	Imtyas Dzaka Z.	4	4	4	4	5	5	4	4	5	5	44	88	Sangat Baik
10	Rahcel Hesti S.	5	4	4	5	4	4	4	4	5	5	44	88	Sangat Baik
11	Annisa Rahmawati	5	5	3	5	4	4	4	5	5	5	45	90	Sangat Baik
12	Destian Sajna S.	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	42	84	Sangat Baik
13	Eka Yuliaana F.	4	4	4	4	5	5	5	4	4	5	44	88	Sangat Baik
14	Fanindya Nuraini J.	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	45	90	Sangat Baik
15	Riska Nabila	4	4	4	4	5	5	5	5	4	5	45	90	Sangat Baik
	Jumlah											652		
	Persentase												86,9	Sangat Baik

Keterangan :

No	Persentase	Kategori
1	Angka 0% - 20%	Sangat Kurang
2	Angka 21% - 40%	Kurang
3	Angka 41% - 60%	Cukup
4	Angka 61% - 80%	Baik
5	Angka 81% - 100%	Sangat Baik

$$\begin{aligned}
 \text{Jumlah Skor Maksimal} &= \text{Kriteria Penilaian} \times \text{Jumlah Indikator} \\
 &= \dots \times \text{Jumlah Peserta Didik} \\
 &= 5 \times 10 = 50 \times 15 = 750 \\
 &= 652 \\
 &= \frac{652}{750} \times 100 \% \\
 &= 0.869 \times 100 \% \\
 &= 86.9 \%
 \end{aligned}$$



### Rekapan Hasil Uji Coba Kelompok Besar

#### A. Aspek Tampilan

No	Nama	Indikator												Jumlah	Persentase	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12			
1	Adinda Mayada	5	4	4	4	4	5	5	4	5	5	5	5	55	91,6 %	Sangat Baik
2	Ahmad Hawari	5	5	3	4	5	4	4	4	5	4	4	5	52	86,6 %	Sangat Baik
3	Amalia Richasory	5	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	47	78,3 %	Baik
4	Ana Ristanti	5	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	47	78,3 %	Baik
5	Ardela Fitriyanti	4	4	4	5	5	5	3	5	5	5	5	5	55	91,6 %	Sangat Baik
6	Ardi Dwi Nugroho	4	5	5	4	4	4	3	5	5	4	4	4	51	85 %	Sangat Baik
7	Aullya Bintang P.	5	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	44	73,3 %	Baik
8	Aurora Inaya Z.D	5	5	4	3	4	4	4	4	5	5	4	5	52	86,6 %	Sangat Baik
9	Avitaya Priska H.	5	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	44	73,3 %	Baik
10	Cahaya Ningrum	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	60	100 %	Sangat Baik
11	Davin Kautsar W.	4	4	4	5	5	5	3	5	4	4	5	4	52	86,6 %	Sangat Baik
12	Desti Anggi N.	5	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	44	73,3 %	Baik
13	Diemas Nur Ridho	3	3	4	4	4	4	3	5	5	5	4	4	48	80 %	Baik
14	Dini Aprika N.	3	3	4	4	4	4	5	5	5	4	5	4	50	83,3 %	Sangat Baik
15	Faizal Abdul Latief	3	4	4	4	4	5	5	5	5	4	5	4	52	86,6 %	Sangat Baik
16	Ihsan Saifin Nuha	4	3	4	4	4	4	4	3	5	5	5	5	50	83,3 %	Sangat Baik
17	Ilmi Satria D.	4	4	5	4	3	5	4	5	4	5	5	5	53	88,3 %	Sangat Baik
18	Irmalita Sari	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	60	100 %	Sangat Baik
19	Irwan Afriansah	4	4	5	5	5	5	4	5	5	4	4	5	55	91,6 %	Sangat Baik
20	Marcellino Venda	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	5	38	63,3 %	Baik
21	Nasta Anisa	4	4	4	5	5	3	4	5	5	4	4	5	52	86,6 %	Sangat Baik
22	Nisrina Yumna K.	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	59	98,3 %	Sangat Baik
23	Niswatin Hilma	4	4	4	5	5	5	4	4	5	4	5	4	53	88,3 %	Sangat Baik
24	Noni Oktaviani S.	4	4	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	55	91,6 %	Sangat Baik
25	Reka Aulia Qunita	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	44	73,3 %	Baik
26	Rias Sukmawati	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	59	98,3 %	Sangat Baik
27	Risma Febriana	5	5	4	4	5	4	4	5	4	5	4	4	53	88,3 %	Sangat Baik



28	Rofiq Naufal M.	4	4	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	53	88,3 %	Sangat Baik
29	Suryaning Dwi T.	4	4	3	3	5	4	4	4	4	3	3	5	46	76,6 %	Baik
30	Ulya Lafi Fatkani	3	2	4	4	5	5	4	4	4	4	5	5	49	81,6 %	Sangat Baik
31	Yanuar Rizki D.	4	4	5	4	4	4	3	4	4	3	4	4	47	78,3 %	Baik
32	Yuliana Sulistya N.	4	4	4	4	5	5	4	4	4	5	4	4	51	85 %	Sangat Baik
	Jumlah													1630		
	Persentase														84,8 %	Sangat Baik

Keterangan :

No	Persentase	Kategori
1	Angka 0% - 20%	Sangat Kurang
2	Angka 21% - 40%	Kurang
3	Angka 41% - 60%	Cukup
4	Angka 61% - 80%	Baik
5	Angka 81% - 100%	Sangat Baik

$$\begin{aligned}
 \text{Jumlah Skor Maksimal} &= \text{Kriteria Penilaian} \times \text{Jumlah Indikator} \\
 &= \dots\dots\dots \times \text{Jumlah Peserta Didik} \\
 &= 5 \times 12 = 60 \times 32 = 1920 \\
 &= 1630 \\
 &\quad \frac{\quad}{\quad} \times 100 \% \\
 &\quad \frac{1630}{1920} \\
 &= 0.848 \times 100 \% \\
 &= 84.8 \%
 \end{aligned}$$

**Rekapan Hasil Uji Coba Kelompok Kecil**

**B. Aspek Pemograman**

No	Nama	Indikator									Jumlah	Persentase	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9			
1	Adinda Mayada	4	4	5	5	5	5	5	5	5	43	95,5 %	Sangat Baik
2	Ahmad Hawari	5	5	3	4	5	4	4	4	5	39	86,6 %	Sangat Baik
3	Amalia Richasory	4	5	4	4	4	4	4	4	3	36	80 %	Baik
4	Ana Ristanti	4	5	4	4	4	4	4	4	3	36	80 %	Baik
5	Ardela Fitriyanti	5	5	5	4	4	4	3	3	3	36	80 %	Baik
6	Ardi Dwi Nugroho	5	4	4	4	5	5	4	4	4	39	86,6 %	Sangat Baik
7	Aullya Bintang P.	4	4	4	3	3	3	4	4	3	32	71,1 %	Baik
8	Aurora Inaya Z.D	5	5	5	4	4	5	5	5	5	43	95,5 %	Sangat Baik
9	Avitaya Priska H.	4	4	4	3	3	3	4	4	3	32	71,1 %	Baik
10	Cahaya Ningrum	5	5	4	5	5	4	5	5	5	43	95,5 %	Sangat Baik
11	Davin Kautsar W.	4	5	5	5	5	4	4	4	4	40	88,8 %	Sangat Baik
12	Desti Anggi	4	4	4	3	3	3	4	4	3	32	71,1 %	Baik
13	Diemas Nur Ridho	4	4	3	4	4	5	5	5	5	39	86,6 %	Sangat Baik
14	Dini Aprika N.	3	3	4	4	4	4	5	5	4	36	80 %	Baik
15	Faizal Abdul Latief	4	4	4	4	3	5	4	5	4	37	82,2 %	Sangat Baik
16	Ihsan Saifin Nuha	4	4	5	5	4	4	5	5	5	41	91,1 %	Sangat Baik
17	Ilmi Satria D.	4	4	4	5	3	4	5	4	4	37	82,2 %	Sangat Baik
18	Irmalita Sari	4	4	5	5	5	5	5	5	5	43	95,5 %	Sangat Baik
19	Irwan Afriansah	4	3	4	5	4	4	4	4	5	37	82,2 %	Sangat Baik
20	Marcellino Venda	4	3	2	3	4	5	3	4	4	32	71,1 %	Baik
21	Nasta Anisa	5	5	5	5	4	4	5	5	4	42	93,3 %	Sangat Baik
22	Nisrina Yumna K.	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	100 %	Sangat Baik
23	Niswatin Hilma	3	4	4	4	5	4	4	4	5	37	82,2 %	Sangat Baik
24	Noni Oktaviani	5	5	5	4	5	4	5	5	5	43	95,5 %	Sangat Baik
25	Reka Aulia Qunita	3	3	4	3	3	3	4	3	4	30	66,6 %	Baik
26	Rias Sukmawati	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	100 %	Sangat Baik
27	Risma Febriana	4	4	4	3	3	3	4	4	3	32	71,1 %	Baik

28	Rofiq Naufal M.	3	4	5	4	5	4	5	5	5	40	88,8 %	Sangat Baik
29	Suryaning Dwi T.	5	4	4	5	5	5	4	4	3	39	86,6 %	Sangat Baik
30	Ulya Lafi Fatkani	5	5	4	4	5	5	5	4	4	41	91,1 %	Sangat Baik
31	Yanuar Rizki D.	5	4	4	5	5	5	3	4	4	39	86,6 %	Sangat Baik
32	Yuliana Sulistya N.	3	4	4	4	3	3	4	4	4	33	73,3 %	Baik
	Jumlah										1219		
	Persentase											84,6 %	Sangat Baik

Keterangan :

No	Persentase	Kategori
1	Angka 0% - 20%	Sangat Kurang
2	Angka 21% - 40%	Kurang
3	Angka 41% - 60%	Cukup
4	Angka 61% - 80%	Baik
5	Angka 81% - 100%	Sangat Baik

$$\begin{aligned}
 \text{Jumlah Skor Maksimal} &= \text{Kriteria Penilaian} \times \text{Jumlah Indikator} \\
 &= \dots\dots\dots \times \text{Jumlah Peserta Didik} \\
 &= 5 \times 9 = 45 \times 32 = 1440 \\
 &= 1219 \\
 &\quad \text{—————} \times 100 \% \\
 &\quad 1440 \\
 &= 0.846 \times 100 \% \\
 &= 84.6 \%
 \end{aligned}$$

**Rekapan Hasil Uji Coba Kelompok Kecil**

**C. Aspek Pembelajaran**

No	Nama	Indikator											Jumlah	Persentase	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11			
1	Adinda Mayada	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	54	98,1 %	Sangat baik
2	Ahmad Hawari	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	54	98,1 %	Sangat baik
3	Amalia Richasory	5	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	43	78,1 %	Baik
4	Ana Ristanti	5	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	43	78,1 %	Baik
5	Ardela Fitriyanti	3	3	4	4	4	4	4	5	5	4	5	45	81,8 %	Sangat baik
6	Ardi Dwi Nugroho	4	4	5	5	5	4	3	4	4	4	3	45	81,8 %	Sangat baik
7	Aullya Bintang P.	3	3	3	4	3	4	5	4	3	4	4	40	72,7 %	Baik
8	Aurora Inaya Z.D	5	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	52	94,5 %	Sangat baik
9	Avitaya Priska H.	3	3	3	4	3	4	5	4	3	4	4	40	72,7 %	Baik
10	Cahaya Ningrum	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	54	98,1 %	Sangat baik
11	Davin Kautsar W.	4	4	4	5	4	5	4	5	4	5	5	49	89,0 %	Sangat baik
12	Desta Anggi	3	3	3	4	3	4	5	4	3	4	4	40	72,7 %	Baik
13	Diemas Nur Ridho	3	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	46	83,6 %	Sangat baik
14	Dini Aprika N.	3	3	4	4	3	4	4	4	5	3	4	41	74,5 %	Baik
15	Faizal Abdul Latief	3	3	3	4	5	4	4	5	5	4	4	44	80 %	Baik
16	Ihsan Saifin Nuha	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	3	45	81,81 %	Sangat baik
17	Ilmi Satria D.	4	4	5	5	4	5	5	5	5	4	4	50	90,9 %	Sangat baik
18	Irmalita Sari	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	54	98,1 %	Sangat baik
19	Irwan Afriansah	4	3	4	4	5	4	5	4	5	4	4	46	83,6 %	Sangat baik
20	Marcellino Venda	3	3	4	3	3	2	2	3	5	5	4	37	67,2 %	Baik
21	Nasta Anisa	4	4	4	5	5	5	4	4	5	5	5	50	90,9 %	Sangat baik
22	Nisrina Yumna K.	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	55	100 %	Sangat baik
23	Niswatin Hilma	4	3	4	4	5	5	5	5	4	5	5	49	89,0 %	Sangat baik
24	Noni Oktaviani	4	4	5	4	5	5	4	4	4	5	4	48	87,2 %	Sangat baik
25	Reka Aulia Qunita	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	5	37	67,2 %	Baik

26	Rias Sukmawati	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	55	100 %	Sangat baik
27	Risma Febriana	3	3	3	4	3	4	5	4	3	4	4	40	72,7 %	Baik
28	Rofiq Naufal M.	4	4	5	4	3	4	5	5	5	4	4	47	85,4 %	Sangat baik
29	Suryaning Dwi T.	4	3	4	5	4	4	4	4	4	5	5	46	83,6 %	Sangat baik
30	Ulya Lafi Fatkani	3	3	4	5	5	4	4	4	4	4	5	45	81,8 %	Sangat baik
31	Yanuar Rizki D.	4	4	4	4	5	4	4	5	3	4	5	46	83,6 %	Sangat baik
32	Yuliana Sulistya N.	4	4	4	4	4	4	3	4	5	5	4	45	81,8 %	Sangat baik
Jumlah													1485		
Persentase														84,3 %	Sangat baik

Keterangan :

No	Persentase	Kategori
1	Angka 0% - 20%	Sangat Kurang
2	Angka 21% - 40%	Kurang
3	Angka 41% - 60%	Cukup
4	Angka 61% - 80%	Baik
5	Angka 81% - 100%	Sangat Baik

$$\begin{aligned}
 \text{Jumlah Skor Maksimal} &= \text{Kriteria Penilaian} \times \text{Jumlah Indikator} \\
 &= \dots\dots\dots \times \text{Jumlah Peserta Didik} \\
 &= 5 \times 11 = 55 \times 32 = 1760 \\
 &= 1485 \\
 &\quad \frac{\quad}{\quad} \times 100 \% \\
 &\quad \frac{1760}{\quad} \\
 &= 0.843 \times 100 \% \\
 &= 84.3 \%
 \end{aligned}$$

**Rekapan Hasil Uji Coba Kelompok Kecil**

**D. Aspek Materi/Isi**

No	Nama	Indikator										Jumlah	Persentase	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	Adinda Mayada	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	47	94 %	Sangat baik
2	Ahmad Hawari	4	4	4	5	4	4	4	5	5	5	44	88 %	Sangat baik
3	Amalia Richasory	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	41	82 %	Sangat baik
4	Ana Ristanti	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	41	82 %	Sangat baik
5	Ardela Fitriyanti	5	4	4	3	3	3	4	4	4	4	38	76 %	Baik
6	Ardi Dwi Nugroho	4	3	5	3	4	3	4	4	4	5	39	78 %	Baik
7	Aullya Bintang P.	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	39	78 %	Baik
8	Aurora Inaya Z.D	5	5	5	5	4	4	3	4	5	5	45	90 %	Sangat baik
9	Avitaya Priska H.	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	39	78 %	Baik
10	Cahaya Ningrum	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	100 %	Sangat baik
11	Davin Kautsar W.	4	4	5	5	5	4	4	5	4	5	45	90 %	Sangat baik
12	Desta Anggi	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	39	78 %	Baik
13	Diemas Nur Ridho	3	3	4	4	5	5	4	4	5	4	41	82 %	Sangat baik
14	Dini Aprika N.	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	32	64 %	Baik
15	Faizal Abdul Latief	3	3	4	5	4	4	4	4	4	4	39	78 %	Baik
16	Ihsan Saifin Nuha	4	4	3	3	3	3	4	4	3	4	35	70 %	Baik
17	Ilmi Satria D.	4	4	4	4	5	3	5	4	5	5	43	86 %	Sangat baik
18	Irmalita Sari	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	47	94 %	Sangat baik
19	Irwan Afriansah	4	4	4	5	5	5	4	4	5	5	45	90 %	Sangat baik
20	Marcellino Venda	3	4	2	3	4	5	5	3	4	4	37	74 %	Baik
21	Nasta Anisa	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	47	94 %	Sangat baik
22	Nisrina Yumna K.	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	100 %	Sangat baik
23	Niswatin Hilma	4	5	3	4	5	4	5	5	5	5	45	90 %	Sangat baik
24	Noni Oktaviani	4	4	4	4	5	4	5	5	5	4	44	88 %	Sangat baik
25	Reka Aulia Qunita	4	4	3	4	4	4	3	5	5	5	41	82 %	Sangat baik
26	Rias Sukmawati	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	100 %	Sangat baik
27	Risma Febriana	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	39	78 %	Baik

28	Rofiq Naufal M.	4	4	5	5	4	4	4	4	5	4	43	86 %	Sangat baik
29	Suryaning Dwi T.	4	5	4	4	5	5	4	5	4	4	44	88 %	Sangat baik
30	Ulya Lafi Fatkani	4	4	5	5	4	4	4	5	5	5	45	90 %	Sangat baik
31	Yanuar Rizki D.	4	4	4	4	5	5	4	4	5	4	43	86 %	Sangat baik
32	Yuliana Sulistya N.	4	4	3	3	4	3	4	4	5	5	39	78 %	Baik
	Jumlah											1356		
	Persentase												84,7 %	Sangat baik

Keterangan :

No	Persentase	Kategori
1	Angka 0% - 20%	Sangat Kurang
2	Angka 21% - 40%	Kurang
3	Angka 41% - 60%	Cukup
4	Angka 61% - 80%	Baik
5	Angka 81% - 100%	Sangat Baik

$$\begin{aligned}
 \text{Jumlah Skor Maksimal} &= \text{Kriteria Penilaian} \times \text{Jumlah Indikator} \\
 &= \dots\dots\dots \times \text{Jumlah Peserta Didik} \\
 &= 5 \times 10 = 50 \times 32 = 1600 \\
 &= 1356 \\
 &\quad \frac{\quad}{1600} \times 100 \% \\
 &= 0.847 \times 100 \% \\
 &= 84.7 \%
 \end{aligned}$$

## **Dokumentasi Uji coba Peserta Didik Di MTs Negeri Godean Kelas VII**

### 1. Uji Coba perorangan



Penjelasan Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif

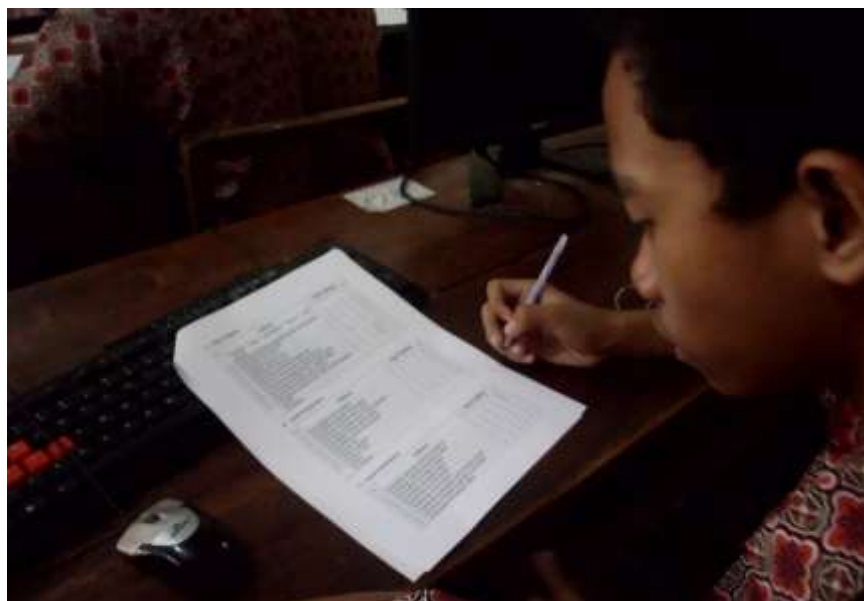


Peserta Didik Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif





Penjelasan Pengisian angket



Siswa Mengisi Angket

## 2. Uji Coba Kelompok Kecil



Penjelasan Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif



Peserta Didik Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif



Penjelasan Pengisian angket



Siswa Mengisi Angket

### 3. Uji Coba Kelompok Besar



Penjelasan Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif



Peserta Didik Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif



Penjelasan Pengisian angket



Siswa Mengisi Angket



**Tampilan media pembelajaran Batik Tulis Berbasis Multimedia interaktif**

**Kelas VII**



Tampilan Pembukaan



Tampilan Masuk



Tampilan Video Pengantar



Tampilan Menu Utama



Tampilan Petunjuk Penggunaan



Tampilan SK/KD dan Indikator pencapaian Kompetensi





Tampilan Cakupan Menu Materi



Tampilan Materi



Tampilan Contoh Gambar



Tampilan Video Langkah Pembuatan



Tampilan Petunjuk Latihan Soal



Tampilan Soal Latihan

Media Pembelajaran Interaktif  
Seni Budaya Kerajinan Batik Tulis

Minggu 26 Juni 2016  
MUSIK: OFF

**HASIL NILAI**

**KUNCI JAWABAN**

No	Jawaban	Skor	No	Jawaban	Skor
1.	benar	5	11.	benar	5
2.	benar	5	12.	benar	5
3.	benar	5	13.	benar	5
4.	benar	5	14.	benar	5
5.	benar	5	15.	benar	5
6.	benar	5	16.	benar	5
7.	benar	5	17.	benar	5
8.	benar	5	18.	benar	5
9.	benar	5	19.	benar	5
10.	benar	5	20.	benar	5

Hasil Latihan	
Jumlah Soal	20
Jumlah Benar	20
Jumlah Salah	0

**NILAI ANDA**

**100**

**SELAMAT ANDA LULUS**

COBA LAGI

Tampilan Hasil Latihan Soal

Media Pembelajaran Interaktif  
Seni Budaya Kerajinan Batik Tulis

Minggu 26 Juni 2016  
MUSIK: OFF

**HASIL NILAI**

**KUNCI JAWABAN**

No	Jawaban	Skor	Q1	A	SB
1	A	5	12	B	5
2	C	5	13	A	5
3	D	5	14	D	5
4	A	5	15	A	5
5	C	5	16	D	5
6	C	5	17	D	5
7	B	5	18	C	5
8	A	5	19	B	5
9	C	5	20	A	5
10	B	5			

Hasil Latihan	
Jumlah Soal	20
Jumlah Benar	20
Jumlah Salah	0

**NILAI ANDA**

**100**

**SELAMAT ANDA LULUS**

COBA LAGI

Tampilan Kunci Jawaban





Tampilan Daftar Pustaka



Tampilan Profil Pengembang



Tampilan Keluar dai Media pembelajaran

# LAMPIRAN IV

**Surat Pernyataan Validasi Instrumen  
Suat Pernyataan Ahli Materi  
Surat Pernyataan Ahli Media  
Surat Izin Penelitian KESBANG Sleman  
Surat Izin Penelitian BAPPEDA Sleman  
Surat Keterangan Penelitian  
Surat Pernyataan Guru**





KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Alamat Kampus : Karangmalang Yogyakarta 55281 Telepon (0274) 550843

Laman: [fbs.uny.ac.id](http://fbs.uny.ac.id); E-mail: [fbs@uny.ac.id](mailto:fbs@uny.ac.id)

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI INSTRUMEN  
PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Drs. Bambang Prihadi, M.Pd  
NIP : 19581008 198703 1 001  
Jurusan/Instansi : Pendidikan Seni Rupa, FBS, UNY

Menyatakan bahwa instrumen penelitian TAS atas nama mahasiswa :

Nama : Abdul Aziz  
NIM : 12207244001  
Program Studi : Pendidikan Kriya  
Judul TAS : Pengembangan Media Pembelajaran Batik Tulis Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS6 Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas VII di MTs. Negeri Godean

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TAS tersebut dapat dinyatakan :

<input checked="" type="checkbox"/>	Layak Digunakan untuk penelitian
<input type="checkbox"/>	Layak digunakan Dengan perbaikan
<input type="checkbox"/>	Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan dengan saran perbaikan sebagaimana terlampir

Yogyakarta, Maret 2016  
Validator,

Drs. Bambang Prihadi, M.Pd  
NIP.19581008 198703 1 001

Catatan :

Beri Tanda (√) Pada kolom yang disediakan



**SURAT PERNYATAAN VALIDASI AHLI MATERI  
PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Henny Rahma Dwiyanti, S.Pd  
NIP : 19750323 200801 2 008  
Jabatan/Instansi : Guru Kriya Tekstil/SMK Negeri 5 Yogyakarta

Telah memvalidasi perangkat pembelajaran dari tugas akhir skripsi yang berjudul ***“Pengembangan Media Pembelajaran Batik Tulis Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS3 Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas VII di MTs. Negeri Godean”*** yang disusun Oleh :

Nama : Abdul Aziz  
NIM : 12207244001  
Jurusan/Prodi : Pendidikan Seni Rupa/Pendidikan Kriya

Setelah dilakukan kajian bahwa Media Pembelajaran Kerajinan Batik Tulis tersebut dapat dinyatakan :

	Layak Digunakan untuk penelitian
✓	Layak digunakan Dengan perbaikan
	Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan dengan saran perbaikan sebagaimana terlampir

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan Sebagaimana semestinya.

Yogyakarta, 5 April 2016  
Validator,



Henny Rahma Dwiyanti, S.Pd  
NIP. 19750323 200801 2 008

Catatan :

Beri Tanda (✓) Pada kolom yang disediakan

**Komentar dan Saran :**

- Untuk motif batik modern ditambah gambarnya, misalnya batik lukis / abstrak / kontemporer dsb.
- Secara keseluruhan sudah bagus, ok.

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI AHLI MEDIA  
PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **Prof. Herman Dwi Surjono, M. Sc., M. T., Ph. D.**  
NIP : 19640205198703 1 001  
Jurusan/Instansi : Pendidikan Teknik Elektronika, IV/A, Lektor Kepala Pasca Sarjana Universitas Negeri Yogyakarta

Telah memvalidasi perangkat pembelajaran dari tugas akhir skripsi yang berjudul ***“Pengembangan Media Pembelajaran Batik Tulis Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS3 Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas VII di MTs. Negeri Godean”*** yang disusun Oleh :

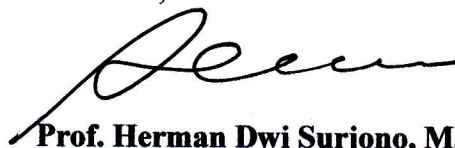
Nama : Abdul Aziz  
NIM : 12207244001  
Jurusan/Prodi : Pendidikan Seni Rupa/Pendidikan Kriya

Setelah dilakukan kajian bahwa Media Pembelajaran Kerajinan Batik Tulis tersebut dapat dinyatakan :

	Layak Digunakan untuk penelitian
✓	Layak digunakan Dengan perbaikan
	Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan dengan saran perbaikan sebagaimana terlampir

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan Sebagaimana semestinya.

Yogyakarta, 5 April 2016  
Validator,



**Prof. Herman Dwi Surjono, M. Sc., M. T., Ph. D.**  
NIP. 19640205198703 1 001

Catatan :

Beri Tanda (✓) Pada kolom yang disediakan

**Komentar dan Saran :**

- Pada title page perlu diberi informasi : target user, dan identitas penyambung.
- Sumber video yg dr Youtube perlu dicantumkan.
- Materi yg panjang sebaiknya jangan di-scroll, tetapi dibuat slide lain.
- Untuk materi yg banyak perlu diberi identitas halaman
- Gambar diberi label penjelasan





PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN  
KANTOR KESATUAN BANGSA

Beran, Tridadi, Sleman, Yogyakarta, 55511  
Telepon (0274) 864650, Faksimile (0274) 864650  
Website: www.slemankab.go.id, E-mail: kesbang.sleman@yahoo.com

Sleman, 2 Februari 2016

Nomor : 070 /Kesbang/ 4/25 /2016  
Hal : Rekomendasi  
Penelitian

Kepada  
Yth. Kepala Bappeda  
Kabupaten Sleman  
di Sleman

**REKOMENDASI**

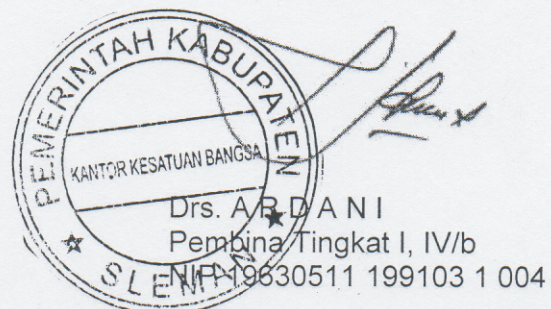
Memperhatikan surat :  
Dari : Kasubag Pendidikan FBS UNY  
Nomor : 065e/UN.34.12/DT/II/2016  
Tanggal : 25 Januari 2016  
Perihal : Permohonan Ijin Penelitian

Setelah mempelajari surat permohonan dan proposal yang diajukan, maka dapat diberikan rekomendasi dan tidak keberatan untuk melaksanakan penelitian dengan judul "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BATIK TULIS BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS6 PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA KELAS VII DI MTS NEGERI GODEAN" kepada:

Nama : Abdul Aziz  
Alamat Rumah : Tata Karya Abung Surakarta Lampung Utara  
No. Telepon : 085743809524  
Universitas / Fakultas : UNY / FBS  
NIM / NIP : 12207244001  
Program Studi : S1  
Alamat Universitas : Jl. Colombo Yogyakarta  
Lokasi Penelitian : MTsN Godean  
Waktu : 2 Februari - 2 Mei 2016

Yang bersangkutan berkewajiban menghormati dan menaati peraturan serta tata tertib yang berlaku di wilayah penelitian. Demikian untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kepala Kantor Kesatuan Bangsa







PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN  
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Jalan Parasamya Nomor 1 Beran, Tridadi, Sleman, Yogyakarta 55511  
Telepon (0274) 868800, Faksimilie (0274) 868800  
Website: www.bappeda.slemankab.go.id, E-mail : bappeda@slemankab.go.id

SURAT IZIN

Nomor : 070 / Bappeda / 449 / 2016

TENTANG  
PENELITIAN

KEPALA BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Dasar : Peraturan Bupati Sleman Nomor : 45 Tahun 2013 Tentang Izin Penelitian, Izin Kuliah Kerja Nyata, Dan Izin Praktik Kerja Lapangan.  
Menunjuk : Surat dari Kepala Kantor Kesatuan Bangsa Kab. Sleman  
Nomor : 070/Kesbang/425/2016  
Hal : Rekomendasi Penelitian

Tanggal : 02 Februari 2016

MENGIZINKAN :

Kepada :  
Nama : ABDUL AZIZ  
No.Mhs/NIM/NIP/NIK : 12207244001  
Program/Tingkat : S1  
Instansi/Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta  
Alamat instansi/Perguruan Tinggi : Jl Colombo Yogyakarta  
Alamat Rumah : Tata Karya Abung Surakarta Lampung Utara  
No. Telp / HP : 085743809524  
Untuk : Mengadakan Penelitian / Pra Survey / Uji Validitas / PKL dengan judul  
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BATIK TULIS BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS6 PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA KELAS VII DI MTS NEGERI GODEAN**  
Lokasi : MTsN Godean  
Waktu : Selama 3 Bulan mulai tanggal 02 Februari 2016 s/d 03 Mei 2016

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Wajib melaporkan diri kepada Pejabat Pemerintah setempat (Camat/ Kepala Desa) atau Kepala Instansi untuk mendapat petunjuk seperlunya.
2. Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan setempat yang berlaku.
3. Izin tidak disalahgunakan untuk kepentingan-kepentingan di luar yang direkomendasikan.
4. Wajib menyampaikan laporan hasil penelitian berupa 1 (satu) CD format PDF kepada Bupati diserahkan melalui Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah.
5. Izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan di atas.

Demikian izin ini dikeluarkan untuk digunakan sebagaimana mestinya, diharapkan pejabat pemerintah/non pemerintah setempat memberikan bantuan seperlunya.

Setelah selesai pelaksanaan penelitian Saudara wajib menyampaikan laporan kepada kami 1 (satu) bulan setelah berakhirnya penelitian.

Dikeluarkan di Sleman

Pada Tanggal : 2 Februari 2016

a.n. Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah

Tembusan :

1. Bupati Sleman (sebagai laporan)
2. Kepala Dinas Dikpora Kab. Sleman
3. Kepala Kantor Kementerian Agama Kab. Sleman
4. Kabid. Sosial & Pemerintahan Bappeda Kab. Sleman
5. Camat Godean
6. Kepala UPT Pelayanan Pendidikan Kec. Godean
7. Ka. MTsN Godean
8. Dekan FBS UNY
9. Yang Bersangkutan



ERNY MARYATUN, S.IP, MT

Pembina, IV/a

NIP 19720411 199603 2 003



## SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini kepala MTs Negeri Godean :

Nama : Drs. H. Zuliadi, M.Ag  
NIP : 19620727 198803 1 003  
Pangkat/Golongan :

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

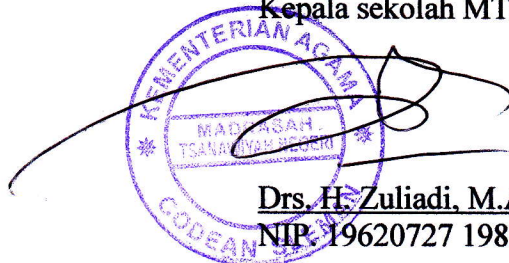
Nama : Abdul Aziz  
NIM : 12207244001  
Pekerjaan : Mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta  
Fakultas : Fakultas Bahasa dan Seni  
Prodi : Pendidikan Kriya  
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Batik Tulis Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS3 Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas VII di MTs. Negeri Godean

**Telah melakukan penelitian di MTs Negeri Godean pada tanggal 2 februari 2016 s/d 3 Mei 2016 berdasarkan surat izin Badan Perencanaan Pembangunan Daerah No: 070/Bappeda/449/2016 tanggal 2 februari 2016.**

Demikian surat keterangan penelitian ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Godean, 28 April 2016

Kepala sekolah MTs Negeri Godean.



Drs. H. Zuliadi, M.Ag

NIP. 19620727 198803 1 003

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Randat Pratikawa, S.Pd  
NIP :  
Jabatan/Instansi : Guru Mata Pelajaran Seni Budaya (Seni Rupa) MTs Negeri  
Godean

Terkait dengan pengembangan media pembelajaran kerajinan batik tulis kelas VII dengan judul TAS ***"Pengembangan Media Pembelajaran Batik Tulis Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS3 Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas VII di MTs. Negeri Godean"*** yang disusun Oleh :

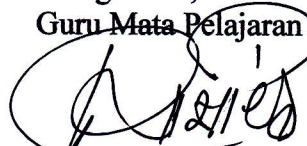
Nama : Abdul Aziz  
NIM : 12207244001  
Jurusan/Prodi : Pendidikan Seni Rupa/Pendidikan Kriya

Akan menggunakan media pembelajaran interaktif kerajinan batik tulis untuk kelas VII untuk penunjang proses pembelajaran Seni Rupa (Seni Budaya) materi kerajinan batik tulis di MTs Negeri Godean, Sleman, Yogyakarta.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan Sebagaimana mestinya.

Godean, 13 April 2016

Mengetahui,  
Guru Mata Pelajaran



Randat Pratikawa, S.Pd  
NIP.



## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Randat Pratikawa, S.Pd  
NIP :  
Jabatan/Instansi : Guru Mata Pelajaran Seni Budaya (Seni Rupa) MTs Negeri  
Godean

Menyatakan bahwa mahasiswa atas nama :

Nama : Abdul Aziz  
NIM : 12207244001  
Jurusan/Prodi : Pendidikan Seni Rupa/Pendidikan Kriya  
Fakultas : Bahasa dan Seni  
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta

Sudah melaksanakan uji coba produk media pembelajaran interaktif kerajinan batik tulis kelas VII di MTs Negeri Godean pada tanggal 22-25 April 2016 terkait dengan judul TAS ***“Pengembangan Media Pembelajaran Batik Tulis Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS3 Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas VII di MTs. Negeri Godean”***.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan Sebagaimana mestinya.

Godean, 29 April 2016

Mengetahui,  
Guru Mata Pelajaran



Randat Pratikawa, S.Pd

NIP.