

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO  
VISUAL MEMBATIK TEKNIK JUMPUTAN UNTUK SISWA  
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 Kriya



oleh

**Adi Nugroho**

**NIM 13207241002**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KRIYA  
JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
JULI 2017**

## PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul: *Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Membatik Teknik Jumpitan untuk Siswa Kelas VII di MTs Negeri Godean* ini telah disetujui oleh pembimbing dan siap diujikan.



Yogyakarta, 12 Mei 2017

Menyetujui  
Pembimbing,

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Trie Hartiti Retnowati', is written over the text 'Pembimbing,'.

**Prof. Dr. Trie Hartiti Retnowati, M.Pd**  
NIP 19530421 197903 2 001

## PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul: *Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Membatik Teknik Jumpitan untuk Siswa Kelas VII di MTs Negeri Godean ini* telah disetujui oleh pembimbing dan siap diujikan.

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Prof. Dr. Trie Hartiti R, M.Pd	Ketua Penguji		14 Juli 2017
Aran Handoko, M.Sn	Sekretaris Penguji		14 Juli 2017
Drs. Suwarna, M.Pd	Penguji Utama		14 Juli 2017

Yogyakarta, 07 Juli 2017  
Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



**Dr. Widvastuti Purbani, M.A.**  
NIP 19610524 199001 2 001

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Adi Nugroho

NIM : 13207241002

Program Studi : Pendidikan Seni Kerajinan

Fakultas : Bahasa dan Seni

Menyatakan bahwa karya ini adalah hasil penelitian dan pekerjaan saya sendiri. Karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya kutip sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

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

Yogyakarta, 12 Mei 2017

Penyusun,



**Adi Nugroho**

## MOTTO

*“Whatever you do, do it well.”*

*(Walt Disney)*

*“For us, there is only the trying. The rest is not our business.”*

*(T.S. Eliot)*

*“Segala sesuatu akan menjadi baik, mungkin tidak hari ini,  
namun pada akhirnya”*

*(George Addair)*

*““Kita hidup dengan apa yang kita peroleh. Kita membuat  
kehidupan dengan apa yang kita berikan”*

*(Winston Churchill)”*

## **PERSEMBAHAN**

Skripsi ini saya persembahkan kepada

Bapak Sutrisno, S. Pd. dan Ibu Salmah ku tercinta yang selalu ada di hatiku

Kakakku satu-satunya Adi Suhasta, S.Pd. yang kucintai dan yang selalu perhatian serta memberikan pertolongan di saat aku membutuhkan

Kekasih saya Maissarah Aryana Rubbyanti, S.S. yang telah membantu,  
menasehati, dan memotivasi

Semua pihak dan rekan-rekan yang membantu saya dalam pembuatan video pembelajaran ini

Sahabat-sahabatku kampusku angkatan 2013 Pendidikan Kriya dan Seni Rupa

FBS UNY

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat, hidayah, dan anugerah-Nya, penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Membatik Teknik Jumputan untuk Siswa Kelas VII di MTs Negeri Godean”.

Laporan Tugas Akhir Skripsi ini disusun sebagai persyaratan guna memperoleh gelar sarjana Pendidikan Kriya di Universitas Negeri Yogyakarta. Dalam penyelesaian Tugas Akhir Skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu, saya mengucapkan terima kasih kepada Prof. Dr. Trie Hartiti Retnowati selaku pembimbing Tugas Akhir Skripsi atas bimbingan yang baik selama penyusunan skripsi ini. Rasa hormat, penghargaan, dan terimakasih yang tulus saya sampaikan kepada beliau yang dengan penuh kesabaran, ketulusan, dan kearifan memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi yang tidak ada hentinya disela-sela kesibukannya. Selanjutnya, tak lupa juga saya berterima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd., selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta;
2. Dekanat serta staf dan karyawan Fakultas Bahasa dan Seni yang telah membantu melengkapi keperluan administrasi Tugas Akhir Skripsi ini;
3. Ibu Dwi Retno Sri Ambarwati, S.Sn., M.Sn., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa atas dukungan dan bantuannya;
4. Dr. I Ketut Sunarya, M.Sn., selaku Ketua Prodi Pendidikan Kriya atas bantuan serta dukungan dan motivasinya;
5. Bapak Zulfi Hendri, S.Pd., M.Sn., selaku pembimbing akademik atas dukungan dan bantuannya;
6. Tim Penguji Skripsi, Prof. Dr. Trie Hartiti R., M.Pd. sebagai Ketua Penguji, Drs. Suwarna, M.Pd. sebagai Penguji Utama, dan Aran Handoko, M.Sn. sebagai Sekretaris Penguji;
7. Pemerintah Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta dan Pemerintah Kabupaten Sleman yang telah memberikan izin penelitian;

8. Staf dan karyawan administrasi Jurusan Pendidikan Seni Rupa yang meluangkan waktunya untuk keperluan administrasi penelitian sampai dengan penyelesaian Tugas Akhir Skripsi ini;
9. Bapak Drs. Zuliadi, M.Ag., selaku Kepala MTs Negeri Godean beserta staf jajarannya yang telah membantu selama penelitian berlangsung;
10. Bapak Randat Pratikawa, S.Pd., selaku guru Prakarya di MTs Negeri Godean yang telah banyak memberikan dukungan, motivasi serta bantuannya kepada saya;
11. Peserta didik kelas VII MTs Negeri Godean sebagai subjek penelitian Tugas Akhir Skripsi ini;
12. Ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya dan setinggi-tingginya saya sampaikan kepada kedua orang tua saya tercinta Bapak Sutrisno, S.Pd. dan Ibu Salmah dan saudara perjuangan saya dari kecil hingga saat ini Adi Suhasta, S.Pd. untuk motivasi dan doa serta dorongan moral dan spiritual kepada saya;
13. Kekasih terbaik saya Maissarah Aryana Rubbyanti, S.S., terima kasih atas segala motivasi dan bantuan kemudian kesabaran mengingatkan saya untuk menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi ini;
14. Sahabat-sahabat saya di Program Studi Pendidikan Kriya tahun 2013, terimakasih atas perhatian, kerjasama, serta dorongan dan semangat yang diberikan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini;
15. Teman-teman Kosan Laps 43 yang selalu memberi saya semangat selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini; dan
16. Semua pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang telah memberikan dukungan dan masukan dalam penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

Yogyakarta, 12 Mei 2017

**Adi Nugroho**

## DAFTAR ISI

	Halaman
JUDUL .....	i
PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
ABSTRAK .....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah .....	6
D. Rumusan Masalah .....	6
E. Tujuan Penelitian .....	7
F. Manfaat Penelitian .....	7
1. Bagi Siswa .....	7
2. Bagi Guru.....	7
3. Bagi Sekolah.....	7
<b>BAB II KAJIAN TEORI.....</b>	<b>8</b>
A. Komponen Pembelajaran .....	8
B. Media Pembelajaran.....	9
1. Pengertian Media Pembelajaran .....	9

2. Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	11
3. Kriteria Media yang Layak untuk Pembelajaran .....	12
4. Manfaat Media Pembelajaran .....	13
5. Kompetensi Ranah Pembelajaran .....	13
C. Pembelajaran Audio Visual .....	16
1. Jenis-Jenis Audio Visual.....	17
2. Kelebihan Dan Kekurangan Audio Visual .....	17
3. Karakteristik Pembelajaran Audio Visual .....	19
D. Tahapan Pengembangan Multimedia Pembelajaran.....	20
E. Mata Pelajaran Membatik .....	21
F. Model Pengembangan Media Pembelajaran.....	26
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>34</b>
A. Jenis Penelitian.....	34
B. Prosedur Pengembangan .....	35
C. Tempat dan Waktu Penelitian.....	42
D. Pembuatan Video Pembelajaran .....	44
E. Teknik Pengumpulan Data.....	44
F. Dokumentasi .....	47
G. Teknik Analisis Data.....	47
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>50</b>
A. Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Membatik Teknik Jumputan untuk Siswa Kelas VII di MTs Negeri Godean .....	52
B. Kelayakan media pembelajaran audio visual membatik teknik jumputan untuk siswa kelas VII di MTs Negeri Godean.....	105
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>109</b>
A. Kesimpulan .....	109
B. Saran .....	110
DAFTAR PUSTAKA .....	111
LAMPIRAN.....	114

Tabel 6	: Narasi Teks Pembuatan Syal .....	58
Tabel 7	: Narasi Teks Pembuatan <i>Totebag</i> .....	58
Tabel 8	: Narasi Teks Pembuatan Sarung Bantal .....	59
Tabel 9	: <i>Storyboard</i> Tampilan dan Sudut Pengambilan Video .....	60
Tabel 10	: Hasil Penilaian Ahli Materi Terhadap Aspek Pembelajaran	79
Tabel 11	: Hasil Penilaian Ahli Materi Terhadap Aspek Materi/Isi .....	80
Tabel 12	: Hasil Penilaian Ahli Materi Terhadap Aspek Tampilan .....	81
Tabel 13	: Hasil Penilaian Ahli Materi Terhadap Aspek Editing .....	82
Tabel 14	: Hasil Angket Uji Coba Perorangan Aspek Pembelajaran ...	89
Tabel 15	: Hasil Angket Uji Coba Perorangan Aspek Materi/isi .....	90
Tabel 16	: Hasil Angket Uji Coba Perorangan Aspek Tampilan .....	91
Tabel 17	: Hasil Angket Uji Coba Perorangan Aspek Editing .....	92
Tabel 18	: Hasil Angket Uji Coba Kelompok Kecil Aspek Pembelajaran	94
Tabel 19	: Hasil Angket Uji Coba Kelompok Kecil Aspek Materi/Isi	95
Tabel 20	: Hasil Angket Uji Coba Kelompok Kecil Aspek Tampilan	96
Tabel 21	: Hasil Angket Uji Coba Kelompok Kecil Aspek <i>Editing</i> ...	97
Tabel 22	: Hasil Angket Uji Coba Kelompok Besar Aspek <i>Editing</i> ...	99
Tabel 23	: Hasil Angket Uji Coba Kelompok Besar Aspek Tampilan	100
Tabel 24	: Hasil Angket Uji Coba Kelompok Besar Aspek Materi/Isi	101
Tabel 25	: Hasil Angket Uji Coba Kelompok Besar Aspek Pembelajaran	103

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar I : Langkah-langkah Penelitian dan Pengembangan menurut Borg and Gall .....	28
Gambar 2 : <i>Flowchart</i> Pengembangan Media Pembelajaran.....	31
Gambar 3 : Langkah-langkah Penelitian dan Pengembangan menurut Borg and Gall .....	36
Gambar 4 : Bagan Desain <i>Flowchart</i> Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Mambatik Teknik Jumputan ...	54
Gambar 5 : Pewarna Remasol (merah, kuning, biru), Kain Primisima, Kaos Polos Putih .....	55
Gambar 6 : Pensil, Penggaris, Jarum Jahit, Karet, Jarum Pentul, Benang Jahit, Gunting, dan Kaus Tangan.....	55
Gambar 7 : Ember, Jaring-Jaring, dan Baskom.....	55
Gambar 8 : Kamera Sony Eos 550D .....	56
Gambar 9 : Pengeditan foto menggunakan <i>Adobe Photoshop Cs6</i> .....	71
Gambar 10 : Pengorganisasian folder secara sistematis.....	72
Gambar 11 : Memasukkan semua <i>footage</i> yang diperlukan ke dalam <i>AE Cs6</i> .....	72
Gambar 12 : Membuat <i>composition</i> , menyusun, dan memotong <i>footage</i>	73
Gambar 13 : Menambahkan teks yang diperlukan.....	73
Gambar 14 : Membuat animasi transisi.....	74
Gambar 15 : Melengkapi video dengan pembuka dan penutup dengan <i>layout</i> yang sesuai .....	74
Gambar 16 : Menambahkan animasi pendukung .....	75
Gambar 17 : Mengedit <i>voice over</i> (suara narator) menggunakan <i>Adobe Audition Cs6</i> dan memasukkannya ke dalam <i>Adobe After Effects Cs6</i> .....	75
Gambar 18 : Menyusun semua komposisi secara urut menggunakan <i>Adobe After Effect Cs6</i> .....	76

Gambar 19	: Merender semua komposisi menjadi sebuah video utuh.....	76
Gambar 20	: Stiker dan sampul CD media pembelajaran audio visual membatik teknik jumputan.....	77
Gambar 21	: Tampilan pemberian tanda pola jumputan sebelum revisi...	83
Gambar 22	: Tampilan pemberian tanda pola jumputan setelah revisi .....	83
Gambar 23	: Narasi proses penjemuran kain sebelum revisi .....	84
Gambar 24	: Narasi proses penjemuran kain setelah revisi.....	84
Gambar 25	: Garis tepi teks narasi menggunakan <i>shadow</i> sebelum revisi	84
Gambar 26	: Garis tepi teks narasi menggunakan <i>outline</i> setelah revisi...	85
Gambar 27	: Tampilan narasi teks sebelum revisi .....	85
Gambar 28	: Tampilan narasi teks setelah revisi.....	86
Gambar 29	: Memperkenalkan media pembelajaran audio visual membatik teknik jumputan pada peserta didik .....	87
Gambar 30	: Peserta didik menyaksikan dan memperhatikan media pembelajaran audio visual membatik tekkn jumputan.....	87
Gambar 31	: Peserta didik memberikan penilaian pada angket. ....	88
Gambar 32	: Suasana kelas pada saat uji coba kelompok kecil. ....	93
Gambar 33	: Suasana kelas pada saat uji coba kelompok besar.....	99
Gambar 34	: Diagram rekapan hasil validasi ahli media dan uji coba. ....	105

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran I : Silabus .....	116
Lampiran II : RPP .....	130
Lampiran III : Angket .....	142
Lampiran IV : <i>Curriculum Vitae Ahli Materi dan Ahli Media</i> .....	143
Lampiran V : Instrumen Wawancara Guru.....	144
Lampiran VI : Instrumen Wawancara Peserta Didik .....	145
Lampiran VII : Surat Izin Penelitian .....	146

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL  
MEMBATIK TEKNIK JUMPUTAN UNTUK SISWA KELAS VII  
DI MTS NEGERI GODEAN**

**Oleh Adi Nugroho  
NIM 13207241002**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) menghasilkan produk media pembelajaran audio visual membatik teknik jumputan untuk siswa kelas VII di MTs Negeri Godean dan 2) mengetahui kelayakan media pembelajaran audio visual membatik teknik jumputan untuk siswa kelas VII di MTs Negeri Godean.

Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* yang mengacu pada prosedur pengembangan Borg and Gall. Penelitian ini meliputi 10 tahap, yaitu: 1) observasi dan 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 media dan ahli materi. Uji coba dilaksanakan di MTs Negeri Godean dengan melibatkan 52 siswa kelas X. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, pengamatan atau observasi, angket, dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data dengan cara deskriptif kualitatif dari data kuantitatif untuk pengembangan produk media pembelajaran Kriya ikat celup ini dan deskriptif kualitatif untuk mengetahui respon peserta didik.

Hasil penelitian dan pengembangan ini menunjukkan bahwa: 1) menghasilkan media pembelajaran audio visual membatik teknik jumputan yang menggunakan software *Adobe After Effect CS6* dengan hasil rerata validasi ahli materi sebesar 88,15% masuk pada kategori sangat layak, validasi ahli media dengan rerata skor 69,75% masuk pada kategori layak, dan hasil uji coba peserta didik mendapatkan rerata skor 83,17% masuk kategori sangat layak, meskipun tidak sampai tahap pembuatan produk dikarenakan media ini hanya sebatas teori dan keterbatasan waktu dalam uji coba produk, 2) kelayakan media pembelajaran audio visual membatik teknik jumputan yang telah dinilai oleh ahli materi dan ahli media, menunjukkan bahwa media pembelajaran audio visual membatik teknik jumputan ini valid atau layak dengan revisi. Kemudian menurut peserta didik dengan media pembelajaran audio visual tersebut mereka lebih memahami materi dan proses pembuatan batik.

## **BAB I PENDAHULUAN**

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

Sebuah proses pembelajaran sangat mempengaruhi mutu lulusan yang dihasilkan oleh suatu lembaga pendidikan. Sementara itu, proses pembelajaran dipengaruhi oleh berbagai faktor, diantaranya: kurikulum, tenaga pendidik, proses pembelajaran, sarana dan prasarana, alat bantu dan materi pembelajaran, manajemen sekolah, lingkungan sekolah, dan tempat latihan kerja siswa. Sebagai salah satu faktor dalam proses pembelajaran, pendidik selalu dituntut untuk meningkatkan kualitas dalam proses pembelajaran. Jika dilihat dari segi proses, guru dapat dikatakan berhasil melibatkan sebagian besar peserta didik berperan secara aktif, baik fisik, mental, maupun sosial dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari semangat mengajarnya serta rasa percaya diri dari guru tersebut. Jika dilihat dari segi hasil, guru dikatakan berhasil apabila proses pembelajaran yang dilaksanakan mampu mengubah perilaku sebagian besar peserta didik ke arah penguasaan kompetensi dasar yang lebih baik.

Madrasah Tsanawiyah, yang selanjutnya disingkat MTs, adalah salah satu bentuk satuan pendidikan formal dalam binaan Menteri Agama yang menyelenggarakan pendidikan umum dengan kekhasan agama Islam pada jenjang pendidikan dasar sebagai lanjutan dari SD, MI, atau bentuk lain yang sederajat atau lanjutan dari hasil belajar yang diakui sama atau setara SD atau MI (PP No 66 tahun 2010).

MTs Negeri Godean merupakan salah satu sekolah yang mengajarkan mata pelajaran Prakarya sebagai mata pelajaran umum kelompok B yang di dalamnya ada mata pelajaran Membatik. Hasil dari observasi langsung dan wawancara dengan salah satu guru prakarya mengungkapkan prestasi belajar siswa kelas VII dalam mata pelajaran membatik rata-rata sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) namun belum maksimal. Ini disebabkan karena pemahaman anak belum jelas seutuhnya tentang prakarya tersebut seperti apa dan mereka baru mengenal mata pelajaran ini.

Berdasarkan hasil pengamatan saat melakukan kegiatan PPL di Mts Negeri Godean, pada mata pelajaran prakarya membatik siswa diajarkan mengenai materi batik tulis dan batik jumputan, materi pembelajaran yang disampaikan guru mengenai batik tulis sangat lengkap dan ditambah dengan banyak buku penunjang untuk materi tersebut. Namun untuk materi pembelajaran batik jumputan guru belum memberikan materi sepenuhnya mengenai bahan, macam-macam batik jumputan maupun prosesnya.

Materi tentang batik jumputan pada buku pegangan siswa tersebut kurang lengkap dan bahkan singkat karena kebanyakan masih menjelaskan batik secara umum akibatnya hanya sebagian peserta didik yang paham dengan materi tersebut. Bahkan buku penunjang untuk materi batik jumputan masih sangat kurang ketersediaannya di perpustakaan, untuk itu penjelasan mengenai batik jumputan harus lebih diperdalam lagi dengan bantuan media pendukung yang khusus menjelaskan mengenai batik jumputan. Sehingga, tidak hanya perlu mempersiapkan materi pembelajaran yang tepat namun juga merancang media

pembelajaran yang lebih komunikatif berkaitan dengan pembuatan batik jumputan serta pengemasannya karena sekarang siswa dituntut harus mampu membuat karya batik beserta cara pengemasannya menjadi produk fungsional.

Kemudian juga ditemukan fakta bahwa guru memang belum mengembangkan media pembelajaran komunikatif berbasis multimedia dalam kegiatan pembelajarannya. Pada pembelajaran prakarya batik jumputan khususnya, peserta didik disajikan beberapa contoh hasil karya batik jumputan untuk diamati dan kemudian peserta didik mempelajari materi yang ada pada buku pegangan peserta didik yang masih kebanyakan menjelaskan tentang batik secara umum. Setelah itu guru menjelaskan secara singkat proses pembuatan karya batik jumputan. Contoh hasil karya kerajinan batik jumputan dan proses pembuatan yang diamati peserta didik sebagai media kurang bervariasi karena motif dan pola yang ada pada contoh relatif senada dan kurang menarik siswa untuk membuat karya yang lebih bervariasi.

Selanjutnya hasil wawancara dengan peserta didik kelas VII MTs Negeri Godean (Desember 2016), didapatkan informasi bahwa dalam pembelajaran prakarya membatik belum menggunakan media pembelajaran komunikatif dan materi yang disampaikan pada peserta didik bersumber dari buku pegangan siswa. Pada proses kegiatan pembelajaran prakarya membatik, faktor media sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar merupakan suatu kenyataan yang tidak bisa dipungkiri keberadaannya. Keberadaan media sangat membantu tugas guru dalam menyampaikan pesan-pesan dari bahan pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru kepada peserta didik. Guru sadar tanpa bantuan media maka bahan ajar sukar

untuk dipahami oleh setiap peserta didik, karena tidak semua peserta didik memiliki kemampuan yang sama dalam menerima materi yang disampaikan.

Media yang digunakan pada proses pembelajaran prakarya batik jumputan belum layak dan belum dapat menunjukkan proses pembuatan batik jumputan secara bertahap karena guru pada saat menyampaikan materi hanya menggunakan media buku pembelajaran yang menjelaskan tentang pengertian batik secara umum kemudian tidak menampilkan terlebih dahulu contoh proses atau langkah-langkah pembuatan batik jumputan sebelum melakukan praktik membatik. Mengenai alasan guru tidak melakukan praktik membatik jumputan kepada siswa, hal tersebut dikarenakan adanya keterbatasan prasarana di MTs Negeri Godean.

Media pembelajaran audio visual merupakan media atau alat bantu mengajar yang berisi pesan-pesan pembelajaran. Pendapat ini diperkuat oleh Susilana dan Riyana (2009: 20) yang mengatakan media audio visual adalah media yang penyampaian pesannya dapat diterima oleh indera pendengaran dan indera penglihatan. Media pembelajaran audio visual juga memiliki kelebihan yang dapat membantu mempermudah siswa dalam memahami sebuah materi yang disampaikan media pembelajaran tersebut. Media audio visual juga memiliki kelebihan yang dapat mempercepat masuknya materi pembelajaran ke dalam diri siswa karena penayangannya berupa cahaya titik fokus yang dapat mempengaruhi pikiran dan emosi siswa sehingga mereka lebih fokus untuk memperhatikan materi yang disampaikan.

Karena sifat bahan ajar yang disusun mempunyai keterbatasan baik dalam jangkaun penggunaannya maupun cakupan isinya dan masih diedarkan dalam

lingkup terbatas yaitu siswa kelas VII MTs Negeri Godean, maka bahan ajar ini dalam bentuk video pembelajaran.

Mata pelajaran prakarya Membuatik merupakan salah satu unit kompetensi yang diajarkan pada siswa kelas VII MTs Negeri Godean. Sebagai bagian dari kurikulum yang harus diajarkan, maka unit kompetensi/mata pelajaran muatan lokal membuatik ini dalam pelaksanaan proses mengajarnya lebih menekankan pada aspek kognitif, psikomotorik, dan afektif. Menurut Suardi (2015: 138), kognitif adalah adanya penguasaan materi pelajaran oleh siswa, dan psikomotorik merupakan keterampilan yang harus dikuasai siswa serta adanya kemampuan untuk membuat dan mengemas karya menjadi produk fungsional sebagaimana tujuan pembelajaran yang harus dicapai dalam mata pelajaran seni budaya prakarya membuatik tersebut. Sedangkan untuk aspek afektif, merupakan sikap siswa dalam menghargai karyanya maupun karya orang lain.

Berdasarkan uraian di atas, pengembangan media pembelajaran audio visual sangat penting untuk dilaksanakan. Terkait hal ini, sangat penting untuk melakukan pengembangan media pembelajaran audio visual membuatik teknik jumputan untuk siswa di MTs Negeri Godean.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pemahaman seluruh siswa kelas VII MTs Negeri Godean terutama pada mata pelajaran prakarya membuatik dan batik jumputan belum maksimal.

2. Kurang lengkapnya materi di dalam media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran terutama proses pembuatan batik jumputan.
3. Guru belum mengembangkan media pembelajaran yang komunikatif.
4. Media yang digunakan pada proses pembelajaran prakarya batik jumputan belum layak dan belum dapat menunjukkan proses pembuatan batik jumputan secara bertahap.
5. Belum tersedia prasarana yang memadai dalam proses pembelajaran batik jumputan di MTs Negeri Godean.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan media dibatasi pada materi pembelajaran batik jumputan di MTs Negeri Godean dan berbasis video pembelajaran.
2. Kelayakan media pembelajaran audio visual membuat teknik jumputan di MTs Negeri Godean.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah tersebut, dapat diformulasikan rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran audio visual membuat teknik jumputan untuk siswa kelas VII di MTs Negeri Godean?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran audio visual membuat teknik jumputan untuk siswa kelas VII di MTs Negeri Godean?

### **E. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah, maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Merancang dan membuat media pembelajaran audio visual membuat teknik jumputan untuk siswa kelas VII di MTs Negeri Godean.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran audio visual membuat teknik jumputan untuk siswa kelas VII di MTs Negeri Godean.

### **F. Manfaat Penelitian**

1. Bagi siswa

Penelitian ini dijadikan siswa sebagai referensi sesuai dengan prosedur dan langkah pembuatan batik jumputan, sehingga dapat mencapai kompetensi yang diharapkan.

2. Bagi Guru

Penelitian ini dijadikan guru sebagai alat bantu untuk mengajar mata pelajaran pembuatan batik jumputan dan sebagai media pembelajaran sehingga dapat merangsang kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran.

3. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi mengenai prosedur pengembangan media pembelajaran audio visual.

## **BAB II KAJIAN TEORI**

### **A. Komponen Pembelajaran**

Proses belajar mengajar selalu memiliki unsur-unsur yang terkait dalam suatu pembelajaran, unsur-unsur tersebut biasa disebut dengan komponen pembelajaran. Menurut Hamalik (2004: 77), proses pembelajaran merupakan suatu sistem yang artinya keseluruhan yang terjadi dari komponen-komponen saling berinteraksi antara satu dengan yang lainnya dan keseluruhan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Adapun komponen-komponen pembelajaran tersebut terdiri atas: tujuan pembelajaran, guru, peserta didik/siswa, bahan/materi pelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran. Berikut adalah dua komponen pembelajaran yang paling penting:

#### **1. Tujuan Pembelajaran**

Tujuan pembelajaran merupakan komponen yang paling penting di dalam pembelajaran yang mempunyai fungsi sebagai tolok ukur keberhasilan suatu pembelajaran. Menurut Sudjana dan Rivai (2007: 1), tujuan pembelajaran adalah rumusan kemampuan yang diharapkan dimiliki oleh para siswa setelah menempuh berbagai pengalaman belajarnya (pada akhir pembelajaran).

Sedangkan menurut Yamin (2007: 40), tujuan pembelajaran data disebut dengan tujuan kurikulum atau tujuan instruksional. Tujuan pembelajaran adalah tujuan bersama, siapa, dan bagaimana cara mencapai tujuan bersama tersebut tergantung dengan kesepakatan atau perjanjian yang dilakukan oleh orang-orang dalam suatu organisasi atau kesatuan.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat diketahui bahwa tujuan pembelajaran adalah rumusan mengenai kemampuan atau tingkah laku yang diharapkan dimiliki atau dikuasai oleh siswa setelah mereka menerima atau melaksanakan proses kegiatan belajar mengajar.

## **2. Guru**

Menurut Wiyanto & Mustakim (2012: 8), guru adalah pekerja profesional, professional berarti pekerjaan yang memerlukan keahlian, kemahiran, atau kecakapan yang memenuhi standar mutu. Jadi, seorang guru disebut profesional apabila memiliki keahlian, kemahiran, atau kecakapan untuk melaksanakan tugas pokok profesinya dengan baik. Sedangkan menurut Yamin (2007: 95), guru adalah seorang pendidik, pembimbing, pelatih, dan pemimpin yang dapat menciptakan iklim belajar yang nyaman, menarik, aman, dan kondusif di kelas. Serta, keberadaannya di tengah-tengah siswa dapat mencairkan suasana kebekuan, kekakuan, dan kejenuhan belajar yang terasa berat diterima oleh para siswa.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat diketahui bahwa guru adalah pembimbing, pendidik, dan pelatih dalam proses belajar mengajar yang harus mampu menciptakan suasana belajar yang menarik.

## **B. Media Pembelajaran**

### **1. Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran menurut Susilana dan Riyana (2009: 6), menyatakan bahwa kata “media” berasal dari kata latin, merupakan bentuk jamak dari kata

“medium”. Secara harfiah, kata tersebut mempunyai arti perantara atau pengantar sama halnya dengan yang dinyatakan Hamalik (2011) media adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan *interest* antara guru dan anak didik dalam proses pendidikan dan pembelajaran di sekolah. Sedangkan media pembelajaran menurut Asyar (2012: 8), segala sesuatu yang dapat disampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran yaitu: media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar, fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan, seluk-beluk proses belajar, hubungan antara metode mengajar dan media pendidikan, nilai atau manfaat media pembelajaran dalam pendidikan, pemilihan dan penggunaan media pendidikan, berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan, media pendidikan dalam setiap mata pelajaran, dan usaha inovasi dalam media pendidikan. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa (Arsyad, 2013: 19).

Berdasarkan pendapat di atas, dapat diketahui bahwa media pembelajaran adalah suatu alat atau metode yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran dan agar proses belajar mengajar lebih efektif. Guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran.

## 2. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Jenis-jenis media menurut Seels dan Glasgow sebagaimana dikutip Arsyad (2006: 33), yang dilihat dari segi perkembangan teknologi, maka media dibagi dalam dua kategori luas yaitu pilihan media tradisional dan pilihan media teknologi mutakhir, meliputi:

### a. Pilihan media tradisional

- 1) Visual diam yang diproyeksikan meliputi proyeksi *opaque* (tak tembus pandang), proyeksi *overhead*, *slides*, *film strips*
- 2) Visual yang diproyeksikan meliputi: gambar, poster, fotografik, diagram, papan info, pameran
- 3) Audio meliputi rekaman piringan dan pita kaset
- 4) Penyajian multimedia meliputi tape dan multi-image
- 5) Visual dinamis yang diproyeksikan meliputi film, televisi, video
- 6) Cetak meliputi buku teks, modul, majalah ilmiah, *hand out*
- 7) Permainan meliputi teka-teki, simulasi, permainan papan
- 8) Realita meliputi model, *specimen* (contoh), *manipulative* (peta, boneka)

### b. Pilihan media teknologi mutakhir

- 1) Media berbasis telekomunikasi, misalnya kuliah jarak jauh
- 2) Media berbasis *microprocessor* misalnya *computer-assisted instruction*, *compact (video) disc*.

Dalam penelitian ini, media yang digunakan merupakan pilihan media tradisional dimana media pembelajarannya adalah dalam bentuk video.

Leshin, Pollock, dan Reigeluth dalam Arsyad (2006: 36), mengklasifikasikan media ke dalam lima kelompok yaitu:

- a. Media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor, bermain peran, dll)
- b. Media berbasis cetak (buku penuntun, buku latihan, dll)
- c. Media berbasis visual (buku, alat bantu kerja, grafik, peta, gambar, transparansi, slide, dll)
- d. Media berbasis audio visual (video, film, televisi)
- e. Media berbasis komputer (pengajaran dengan bantuan komputer)

Media pembelajaran berbasis komputer merupakan media pembelajaran paling *update*, di mana di dalamnya terdapat berbagai media yang telah ada sebelumnya, termasuk media pembelajaran audio-visual. Kenyataan di lapangan, media mutakhir yang digunakan ada berbagai macam jenisnya, antara lain *teleconference*, *hypermedia*, *interactive video*, *hypertext*, dan lain-lain. Macam-macam media yang berbasis komputer tersebut mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing. Aplikasi-aplikasi yang terdapat di dalam komputer merupakan unsur pendukung utama dalam pembuatan media pembelajaran. Pemilihan media yang tepat dapat mempengaruhi tinggi rendahnya pencapaian berbagai tujuan belajar (Arsyad, 2006: 36).

Berdasarkan pendapat di atas, dapat diketahui bahwa jenis media dibagi dalam beberapa jenis, meliputi: media berbasis manusia, media berbasis cetak, media berbasis visual, media berbasis audio visual, dan media berbasis komputer.

### 3. Kriteria Media yang Layak untuk Pembelajaran

Media pembelajaran beraneka ragam jenisnya, untuk itu diperlukan suatu dasar untuk memilih media yang paling tepat untuk pembelajaran. Agar penggunaan media pembelajaran tersebut tepat pada tujuan. Menurut Wina Sanjaya (2011: 173), prinsip penggunaan media pembelajaran antara lain:

- a. Kesesuaian media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran.
- b. Kesesuaian media pembelajaran dengan materi pembelajaran.
- c. Kesesuaian media pembelajaran dengan minat, kebutuhan, dan kondisi siswa.
- d. Media yang digunakan diperhatikan efektivitas dan efisiensinya.
- e. Kesesuaian media pembelajaran dengan kemampuan guru terkait teknik penggunaannya.

Prinsip tersebut tidak mutlak artinya seorang guru dapat mengembangkan media dengan pedoman lain. Kriteria media pembelajaran yang layak setidaknya mencakup unsur tujuan pembelajara, materi pembelajaran, siswa, dan guru.

#### 4. Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum, media pembelajaran bermanfaat untuk merangsang kegiatan belajar peserta didik, mengalirkan pesan, yang pada akhirnya dapat meningkatkan prestasi belajar. Tetapi secara eksplisit ada yang menyatakan beberapa pendapat mengenai manfaat media pembelajaran. Salah satu pendapat dikemukakan oleh Sudjana dan Rivai yang dikutip oleh Arsyad (2006: 24), yang mengemukakan media pembelajaran bermanfaat untuk:

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
- b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, terutama apabila guru mengajar pada setiap jam pelajaran
- d. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab siswa tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga melakukan aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

#### 5. Kompetensi Ranah Pembelajaran

Proses belajar yang dilaksanakan peserta didik dalam kegiatan belajar di sekolah merupakan aktivitas yang dinilai oleh pendidik baik dari segi ranah kognitif, afektif maupun psikomotorik peserta didik dalam bentuk hasil belajar.

Menurut Mundilarto (2012:7), hasil belajar terbagi ke dalam kompetensi bukan perilaku (*non-behavior objective*) dan kompetensi perilaku (*behavior objective*). Kompetensi yang berupa perilaku berwujud perilaku khusus yang harus ditunjukkan oleh peserta didik bahwa telah terjadi proses belajar, baik dalam ranah kognitif, psikomotor atau afektif.

Maka dapat dikatakan bahwa hasil belajar peserta didik merupakan suatu bentuk ukuran kegiatan aktivitas peserta didik selama diadakannya proses belajar mengajar, baik mengenai konsep teori yang diajarkan maupun bentuk keterampilan terhadap materi ajar yang diberikan oleh pengajar. Hasil belajar ini juga juga terbagi menjadi tiga yaitu ranah kognitif (berkaitan dengan kecerdasan anak), ranah psikomotor (berkaitan dengan keteampilan atau kemampuan anak untuk menggunakan alat ukur atau memanipulasi gerak tubuh), dan ranah afektif (berkaitan dengan sikap). Dengan hasil belajar tersebut peserta didik akan mengetahui kemampuan penguasaan materi teori maupun praktek yang telah diajarkan.

#### a. Kompetensi Ranah Kognitif

Aspek pengetahuan adalah salah satu aspek dasar dalam ranah pembelajaran sesuai dengan pernyataan Ahmad Susanto (2011: 47), kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (inteligensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama ditujukan kepada ide-ide dan belajar.

#### b. Kompetensi Ranah Afektif

Kompetensi ranah afektif adalah suatu gambaran sikap dari siswa sebagai salah satu ranah komponen aspek pembelajaran. Menurut Mundilarto (2012: 9) adalah mengemukakan bahwa ranah afektif merupakan penggambaran sikap, emosi, perasaan, minat, motivasi, tingkah laku, kerjasama, dan koordinasi dari setiap peserta didik. Demikian halnya dengan Sudaryono (2012: 46) yang menyatakan ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai, di mana sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya apabila orang tersebut telah memiliki penguasaan kognitif tingkat tinggi. Jadi, ranah afektif merupakan penggambaran sikap yang hasil penilaiannya berkaitan dengan emosi, minat, motivasi, dan nilai-nilai.

#### c. Kompetensi Ranah Psikomotorik

Aspek psikomotorik adalah salah satu kemampuan siswa dalam gerak yang mejadi bagian dari komponen aspek pembelajaran. Menurut Mundilarto (2012:11) bahwa kompetensi pada ranah psikomotorik menggambarkan kemampuan peserta didik secara fisik dalam menggunakan suatu alat atau memanipulasi gerakan badan, misalnya ketrampilan menggunakan alat timbang, alat ukur suhu, berlari, melompat, dan sebagainya.

Jadi ranah psikomotorik dapat dikatakan sebagai ranah keterampilan yang dimiliki peserta didik yang menggambarkan kemampuannya secara fisik dalam pembuatan batik jumputan setelah mereka melihat video pembelajaran tersebut. Dalam penelitian ini, peserta didik belum melakukan praktik pembuatan batik jumputan dikarenakan keterbatasan waktu yang diberikan oleh pihak sekolah

untuk melakukan uji coba produk. Namun, peserta didik diharapkan dapat membuat batik jumputan dengan beberapa teknik yang sudah dijelaskan pada video.

### **C. Pembelajaran Audio Visual**

Media audio visual merupakan gabungan antara unsur media audio dan media visual. Menurut Sanjaya (2008: 172), media audio visual yaitu jenis media yang media selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara, dan lain sebagainya. Pendapat ini diperjelas oleh Asyar (2012: 45) yang mengatakan multimedia adalah media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam proses atau kegiatan pembelajaran. Hal ini mengingat kondisi setiap siswa yang berbeda-beda dalam memahami suatu materi pembelajaran. Sedangkan jika dilihat dari segi pembelajaran, multimedia pembelajaran merupakan media yang mampu melibatkan banyak indera dan organ tubuh selama proses pembelajaran berlangsung (Munadi, 2013: 148).

Selain pengertian media audio visual secara teknis, media ini juga berkaitan dengan proses pendidikan seperti pendapat Ishak dan Darmawan (2013: 84) bahwa media audio visual pada hakikatnya adalah suatu representasi (penyajian realitas) terutama melalui penginderaan penglihatan dan pendengaran yang bertujuan untuk mempertunjukkan pengalaman-pengalaman pendidikan yang nyata kepada siswa.

Dari beberapa definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa media audio visual adalah media berbasis pendengaran dan penglihatan yang mampu memberikan pengalaman konkret bagi siswa dalam proses belajar-mengajar.

#### 1. Jenis-Jenis Audio Visual

Media audio visual disebut juga sebagai media video. Dalam media video terdapat dua unsur yang saling bersatu yaitu audio dan visual yang memungkinkan siswa untuk dapat menerima pesan pembelajaran melalui pendengaran, sedangkan unsur visual memungkinkan penciptaan pesan belajar melalui bentuk visualisasi.

Menurut Yuhdi Munadi (2013: 113) media audio visual dapat dibagi menjadi dua jenis. Jenis pertama, dilengkapi fungsi peralatan suara dan gambar dalam satu unit yang dinamakan media audio visual murni, contohnya seperti televisi dan video. Sedangkan untuk jenis kedua adalah media audio visual tidak murni yang lebih dikenal dengan slide, *opaque*, OHP, dan peralatan visual lainnya bila diberi unsur suara dari rekaman kaset yang dimanfaatkan secara bersamaan dalam satu waktu atau satu proses pembelajaran.

#### 2. Kelebihan dan Kekurangan Audio Visual

Kemajuan teknologi video juga telah memungkinkan format sajian video dapat bermacam-macam, mulai dari kaset, CD (*compact disk*) dan DVD (*digital versatile disk*). Hal ini dapat mempermudah pengguna untuk menontonnya lewat video player. Terlepas dari keuntungan tersebut, menurut Daryanto (2013: 89) video juga memiliki kelemahan sebagai media yaitu:

a. *Fine details*

Video terutama kalau media tayangannya televisi tidak dapat menampilkan objek sampai yang sekecil-kecilnya dengan sempurna.

b. *Size information*

Video tidak dapat menampilkan objek dengan ukuran yang sebenarnya. Oleh karena itu maka obyek yang ditampilkan harus dengan objek pembanding.

c. *Third dimension*

Gambar yang diproyeksikan oleh video berbentuk dua dimensi untuk tampak tiga dimensi dapat diatasi dengan mengatur pengambilan gambar, letak *property*, atau pengaturan cahaya.

d. *Opposition*

Pengambilan yang kurang tepat dapat menyebabkan timbulnya keraguan penonton dalam menafsirkan gambar yang dilihat.

e. *Setting*

Kalau kita tampilkan adegan dua orang yang sedang bercakap-cakap di antara kerumunan banyak orang, akan sulit bagi penonton untuk menebak dimana kejadian tersebut berlangsung, maka dari itu penulis perlu menuliskan dalam naskahnya dimana kejadian itu berlangsung atau objek itu berada.

Kemudian menurut Hujair AH Sanaki (2013: 109) beberapa kelebihan media dari media audio visual yaitu:

- a. Kelebihan dari media audio visual yaitu dapat menyajikan objek belajar secara konkret atau pesan pembelajaran secara realistik sehingga baik untuk menambah pengalaman belajar.

- b. Sifatnya yang audio visual, sehingga memiliki daya tarik tersendiri dan dapat menjadi pemacu atau memotifasi pembelajar untuk belajar.

### 3. Karakteristik Pembelajaran Audio Visual

Menurut Oemar Hamalik (1989: 109-110) mengemukakan bahwa video yang baik memiliki karakteristik atau ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Video itu menarik minat
- b. Benar dan autentik
- c. *Up to date* dalam *setting*, pakaian, dan lingkungan.
- d. Sesuai dengan tingkat kematangan audien.
- e. Perbendaharaan bahasanya yang benar.
- f. Merupakan kesatuan atau *sequence*-nya teratur.
- g. Mendorong aktivitas.
- h. Memenuhi dan memuaskan dari segi teknis.

Untuk menghasilkan video pembelajaran yang baik, maka video harus mencakup karakteristik tertentu. Karakteristik video menurut Yudhi Munadi (2013: 127) adalah:

- a. Mengatasi keterbatasan jarak dan waktu.
- b. Video dapat diulangi bila perlu untuk menambah kejelasan.
- c. Pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat.
- d. Mengembangkan pikiran dan pendapat para siswa.
- e. Mengembangkan imajinasi peserta didik.
- f. Memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan gambaran yang lebih realistik.
- g. Sangat kuat mempengaruhi emosi seseorang.
- h. Sangat baik menjelaskan suatu proses dan keterampilan. Mampu menunjukkan rangsangan yang sesuai dengan tujuan dan respon yang diharapkan dari siswa.
- i. Semua peserta didik dapat belajar dari video, baik yang pandai maupun yang kurang pandai.
- j. Menumbuhkan minat dan motivasi belajar.
- k. Dengan video, penampilan siswa dapat segera dilihat kembali untuk dievaluasi.

#### **D. Tahapan Pengembangan Multimedia 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. Pada pengembangan kali ini topik yang akan digunakan sebagai judul pada pengembangan multimedia pembelajaran interaktif dan komunikatif ini yaitu pembuatan batik jumputan.

2. Membuat *flowchart*

*Flowchart* merupakan penggambaran menyeluruh mengenai alur program, yang akan dibuat dengan simbol-simbol tertentu.

3. Membuat *Storyboard*

*Storyboard* pada dasarnya merupakan pengembangan dari *flowchart* yang memberikan penjelasan secara lebih lengkap.

4. Mengumpulkan Bahan

Mengumpulkan bahan-bahan yang menunjang materi kerajinan ikat celup baik 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 *flowchart*.

6. *Finishing (Editing)*

*Finishing* merupakan tahap akhir dalam pengembangan multimedia pembelajaran.

## **E. Mata Pelajaran Membatik**

### 1. Membatik

Menurut Permendikbud Nomor 65 Tahun 2013 tentang standar proses pembelajaran 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. Sesuai dengan Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi, maka prinsip pembelajaran yang digunakan yaitu:

- 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,
- j. Pembelajaran yang menerapkan nilai-nilai dengan memberi keteladanan (*ing ngarso sung tulodho*), membangun kemauan (*ing madyo mangun karso*), dan mengembangkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran (*tut wuri handayani*),
- k. Pembelajaran yang berlangsung di rumah, di sekolah, dan di masyarakat,
- l. Pembelajaran yang menerapkan prinsip bahwa siapa saja adalah guru, siapa saja adalah siswa, dan di mana saja adalah kelas,
- m. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran, dan
- n. 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.

Selain itu, menurut Permendikbud Nomor 79 Tahun 2014 pasal 2 tentang muatan lokal kurikulum 2013 ayat 1 menjelaskan bahwa muatan lokal merupakan bahan kajian atau mata pelajaran pada satuan pendidikan yang berisi muatan dan proses pembelajaran tentang potensi dan keunikan lokal yang dimaksudkan untuk membentuk pemahaman peserta didik terhadap keunggulan dan kearifan di daerah tempat tinggalnya. Kemudain ayat 2 menyebutkan muatan lokal sebagaimana

dimaksud pada ayat (1) diajarkan dengan tujuan membekali peserta didik dengan sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang diperlukan untuk:

- a. Mengenal dan mencintai lingkungan alam, sosial, budaya, dan spiritual di daerahnya, dan
- b. Melestarikan dan mengembangkan keunggulan, kearifan daerah yang berguna bagi diri dan lingkungan dalam rangka menunjang pembangunan nasional.

Selanjutnya pada pasal 4 menyebutkan muatan lokal dapat berupa:

- a. Seni budaya
- b. Prakarya
- c. Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan
- d. Bahasa, dan/atau
- e. Teknologi

Pengertian Muatan Lokal menurut Mardika (2008: 3) merupakan kegiatan kurikuler untuk mengembangkan kompetensi yang disesuaikan dengan ciri khas daerah, termasuk keunggulan daerah. Substansi muatan lokal ditentukan oleh satuan pendidikan. Sedangkan menurut Anshoriy (2008: 197) kurikulum muatan lokal memusatkan perhatiannya pada masalah-masalah sosial yang dihadapi masyarakat dan mengharapkan agar siswa dapat memecahkan masalah-masalah yang dihadapi masyarakat dengan pengetahuan dan konsep-konsep yang telah diketahui.

Berdasarkan pengertian muatan lokal menurut para ahli di atas, muatan lokal merupakan kegiatan kurikuler untuk mengembangkan kompetensi yang disesuaikan dengan ciri khas dan potensi daerah termasuk keunggulan daerah,

yang materinya tidak dapat dikelompokkan dalam mata pelajaran yang ada. MTs Negeri Godean memiliki beberapa mata pelajaran dan berbagai kompetensi yang harus ditempuh oleh peserta didik, di antaranya adalah mata pelajaran seni budaya yang di dalamnya terdapat mata pelajaran muatan lokal Membatik. Mata pelajaran muatan lokal Membatik adalah salah satu materi pembelajaran seni budaya yang diajarkan di MTs Negeri Godean.

Mata pelajaran muatan lokal Membatik diajarkan pada siswa kelas VII pada semester 1 dan 2 dengan alokasi waktu 6jam/minggu (1 jam = 40 menit). Adapun kompetensi dasar dan materi pembelajaran yang akan diteliti dalam skripsi ini adalah kompetensi dasar bahan tekstil, memahami konsep dan prosedur menggambar ragam hias, dan menerapkan ragam hias pada bahan tekstil. Untuk lebih jelasnya, dapat diperlihatkan pada tabel di bawah ini.

Tabel 1: **Kompetensi Dasar dan Materi Pembelajaran di MTs Negeri Godean**

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Menerapkan ragam hias pada bahan tekstil.	Teknik Ragam Hias Bahan Tekstil	<b>Mengamati</b> Peserta didik mengamati gambar atau video tentang bahan tekstil, jenis bahan tekstil, bahan pewarna pakaian, dan ragam hias bahan tekstil.	<b>Tugas</b> Memilih salah satu ragam hias, kemudian membuatnya pada bahan tekstil kain putih.  Menentukan ukuran, bahan dan teknik pembuatan benda pakai	1 x 40 JP	1. Buku Ajar Seni Budaya VII Fokus CV Sindunata. 2. Buku Paket Seni Budaya Kelas VII

Sumber: Silabus MTs Negeri Godean (2016)

Menurut Budiyo, dkk (2008: 1) menjelaskan istilah tekstil sangat luas dan mencakup berbagai jenis kain yang dibuat dengan cara ditenun, diikat, dipres dan berbagai cara lain yang dikenal dalam pembuatan kain. Kain umumnya dibuat

dari serat yang dipilin atau dipintal guna menghasilkan benang panjang untuk ditenun atau dirajut sehingga menghasilkan kain sebagai barang jadi. Ketebalan atau jumlah serat, kadar pilihan, tekstur kain, variasi dalam tenunan dan rajutan merupakan faktor yang mempengaruhi terciptanya aneka kain yang tak terhitung macamnya. Di sini siswa perlu diajarkannya teknik batik jumputan untuk mengolah bahan tekstil tersebut menjadi bahan fungsional yang memiliki nilai guna, sehingga siswa dituntut mampu membuat ragam hias dalam bentuk kerajinan fungsional dengan menggunakan bahan tekstil atau kain.

## 2. Batik jumputan

### a. Pengertian Batik Jumputan

Batik jumputan ada di berbagai daerah di Indonesia. Menurut Handoyo (2008:19) nama jumputan berasal dari kata “*jumpu*”, kata ini mempunyai makna berhubungan dengan cara pembuatan kain yang *dicomot* (ditarik) atau *dijumpu* (dalam Bahasa Jawa). Kain jumputan dibuat dengan cara kain putih ditarik atau *dijumpu* yang kemudian diikat dengan tali kemudian dicelup. Tali yang dipilih yang tidak dapat menyerap warna misalnya karet, benang jeans, dan benang yang berlapis lilin.

Berdasarkan pendapat di atas, jumputan mempunyai pengertian bahwa jumputan berasal dari kata *jumpu* (dalam bahasa jawa) yang ditarik dan diikat agar pada saat pencelupan pewarna tidak meresap kedalam kain.

Menurut Handoyo (2008: 20), alat dan bahan yang digunakan dalam proses pembuatan kain jumputan antara lain:

- 1) Sabun cuci cair, digunakan untuk memcuci kain setelah dilakukan pewarnaan

- 2) Tali karet atau benang jeans, untuk mengikat kain agar warna tidak tembus pada kain yang dililit tali
- 3) Botol, digunakan untuk menyimpan pewarna yang sudah cair setelah proses pewarnaan berlangsung agar pewarna dapat digunakan kembali
- 4) Ubar (pewarna) bubuk atau cair, untuk memberikan warna pada kain
- 5) Sarung tangan karet, digunakan agar tangan tidak terkena zat warna
- 6) Setrika, untuk menyeterika kain setelah dilakukan pencucian setelah pewarnaan
- 7) Kain
- 8) Bak celup, digunakan untuk memberi warna kain
- 9) Ember, digunakan untuk membasahi dan membilas kain
- 10) Gawangan, digunakan untuk menjemur atau membentangkan kain yang sudah selesai diwarnai dan dicuci
- 11) Saringan, berfungsi untuk meniriskan kain yang telah diberi warna
- 12) Celemek, digunakan untuk menghindarkan pakaian terkena zat warna

Berdasarkan pendapat di atas, proses pembuatan batik jumputan menggunakan alat dan bahan seperti: sabun cair, tali karet/benang, botol, pewarna, sarung tangan, kain, bak celup, ember, gawangan, saringan dan celemek.

#### b. Proses Pembuatan Batik Jumputan

Menurut Handoyo (2008: 23), pembuatan batik jumputan dilakukan melalui beberapa proses yaitu: membuat pola atau desain, mengutip desain pada kain, pengikatan kain, pengaturan warna, proses pewarnaan, proses pencucian kain, dan proses pelepasan ikatan.

### F. Model Pengembangan Media Pembelajaran

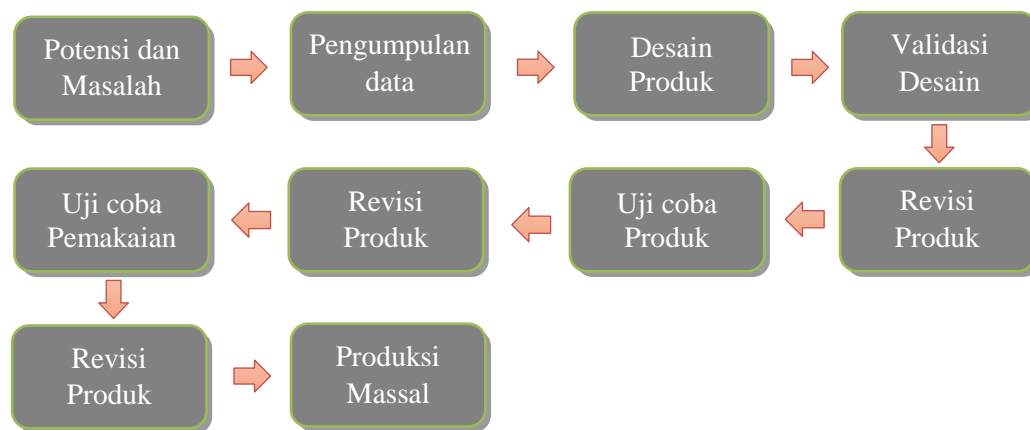
#### 1. Pengertian Penelitian Pengembangan

Metode penelitian dan pengembangan atau dalam Bahasa Inggris *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Prosedur penelitian pengembangan oleh Tim Puslitjaknov (2008: 11) peneliti menyebutkan

sifat-sifat komponen pada setiap tahapan dalam pengembangan, menjelaskan secara analitis fungsi komponen dalam setiap tahapan pengembangan produk, dan menjelaskan hubungan antara komponen dalam sistem. Sebagai contoh, prosedur pengembangan yang dilakukan Borg dan Gall dalam Tim Puslitjaknov (2008: 11) mengembangkan pembelajaran mini (*mini course*) melalui 10 langkah yaitu:

- a. Melakukan penelitian pendahuluan (prasurvei) untuk mengumpulkan informasi (kajian pustaka, pengamatan kelas), identifikasi permasalahan yang dijumpai dalam pembelajaran, dan merangkum permasalahan
- b. Melakukan perencanaan (identifikasi dan definisi keterampilan, perumusan tujuan, penentuan urutan pembelajaran, dan uji ahli atau uji coba pada skala kecil, atau *expert judgement*)
- c. Mengembangkan jenis/bentuk produk awal meliputi: penyiapan materi pembelajaran, penyusunan buku pegangan, dan perangkat evaluasi
- d. Melakukan uji coba lapangan tahap awal, pengumpulan informasi/data dengan menggunakan observasi, wawancara, atau kuesioner dan dilanjutkan analisis data
- e. Melakukan revisi terhadap produk utama, berdasarkan masukan dan saran dari hasil uji lapangan awal
- f. Tes/penilaian prestasi belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran
- g. Melakukan revisi terhadap produk operasional, berdasarkan masukan dan saran hasil uji lapangan utama
- h. Melakukan uji lapangan operasional, data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan kuesioner
- i. Melakukan revisi terhadap produk akhir, berdasarkan saran dalam uji coba lapangan
- j. Mendesiminasikan dan mengimplementasikan produk, melaporkan dan menyebarluaskan produk.

Metode pengembangan multimedia menurut Borg and Gall dalam Sugiyono (2012: 408-427) digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1: **Langkah-langkah Penelitian dan Pengembangan menurut Borg and Gall** (Sugiyono, 2012: 409)

Berdasarkan bagan di atas, dapat dijabarkan langkah-langkah penelitian dan pengembangan menurut Borg and Gall sebagai berikut:

1) Potensi dan Masalah

Sebuah penelitian berangkat dari sebuah potensi atau masalah. Menurut Sugiyono (2012: 410), tahap pertama dalam sebuah penelitian adalah metode survey atau kualitatif. Berdasarkan data tersebut, selanjutnya dapat dirancang model penanganan yang efektif.

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.

### 3) Desain Produk

Pada tahap ini mulai ditetapkan rancangan produk untuk memecahkan masalah yang telah ditemukan pada tahap pertama. Hal-hal 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.

### 4) Validasi Desain

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk sudah baik dan layak untuk digunakan. Validasi desain dilakukan dengan menggunakan angket.

### 5) Revisi Desain

Perbaikan desain dilakukan untuk mengurangi kelemahan-kelemahan produk. Kelemahan-kelemahan tersebut didapatkan dari hasil validasi ahli materi dan ahli media.

### 6) Uji Coba Produk

Pengujian dilakukan untuk mendapatkan informasi apakah produk baru tersebut lebih efektif dan efisien dibandingkan dengan yang sebelumnya. Sejalan dengan Sadiman (2012: 181) yang mengatakan bahwa penilaian atau evaluasi media dimaksudkan untuk mengetahui apakah media yang dibuat tersebut dapat mencapai tujuan-tujuan yang telah ditetapkan atau tidak.

#### 7) Revisi Produk

Revisi produk dilakukan karena pada tahap produk sebelumnya terdapat kesalahan, jika pada uji coba selanjutnya tidak ditemukan kesalahan maka revisi produk tidak perlu dilakukan namun jika terjadi kesalahan lagi maka harus dilakukan revisi produk selanjutnya.

#### 8) Uji Coba Pemakaian

Pada uji coba pemakaian ini dilakukan dengan cara uji coba kelompok besar. Uji coba ini akan dilakukan kepada siswa sejumlah 32 siswa kelas VII di MTs Negeri Godean.

#### 9) Revisi Produk

Revisi produk pada tahap ini tidak dilakukan pada produk video pembelajaran membuat batik jumptan yang dihasilkan, jika produk sebelumnya tidak ditemukan kesalahan.

#### 10) Produksi Massal

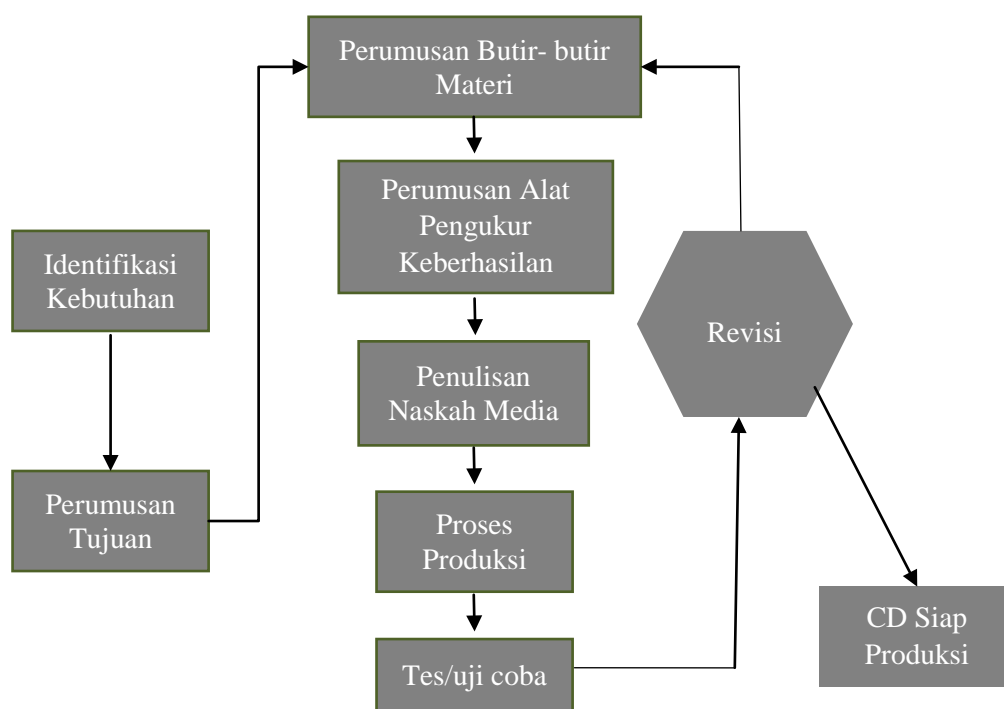
Tahap ini merupakan tahap akhir dalam pengembangan produk yaitu memproduksi media pembelajaran yang telah memenuhi kriteria kelayakan.

Menurut Sadiman (2003: 98), bila akan membuat sebuah program model media pembelajaran maka diharapkan dapat melakukannya dengan persiapan dan perencanaan dengan teliti. Maka urutan persiapan dan perencanaan dalam pengembangan media pembelajaran dapat diutarakan sebagai berikut:

- a. Menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa
- b. Merumuskan tujuan instruksional
- c. Mengembangkan alat pengukur keberhasilan

- d. Merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan
- e. Menulis naskah media
- f. Mengadakan tes dan revisi

Model pengembangan media pembelajaran tersebut dapat digambarkan dalam bagan *flowchart* sebagai berikut:



Gambar 2: **Flowchart Pengembangan Media Pembelajaran**  
(Sadiman, 2003: 98)

Berikut beberapa penjelasan mengenai *flowchart* di atas menurut Sadiman (2013: 99):

1) Analisis kebutuhan dan karakteristik siswa

Kebutuhan dalam proses belajar mengajar adalah kesenjangan antara apa yang dimiliki siswa dengan apa yang diharapkan. Sebelum media dibuat, harus meneliti secara seksama pengetahuan awal maupun pengetahuan prasyarat yang dimiliki dan tingkat kebutuhan siswa yang menjadi sasaran media yang dibuat.

2) Merumuskan tujuan intruksional (*instructional objective*)

Untuk dapat merumuskan tujuan instruksional dengan baik, ada beberapa ketentuan yang harus diperhatikan, pertama tujuan instruksional harus berorientasi kepada siswa, artinya tujuan instruksional itu benar-benar harus menyatakan adanya perilaku siswa yang dapat dilakukan atau diperoleh setelah proses belajar dilakukan. Kedua tujuan instruksional harus dinyatakan dengan kata kerja yang operasional, artinya kata kerja itu menunjukkan suatu perilaku atau perbuatan yang dapat diamati atau diukur.

3) Merumuskan butir-butir materi

Penyusunan rumusan butir-butir materi adalah dilihat dari sub kemampuan atau keterampilan yang dijelaskan dalam tujuan khusus pembelajaran, sehingga materi yang disusun adalah dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan dari kegiatan proses belajar mengajar tersebut.

4) Mengembangkan alat pengukur keberhasilan (angket terbuka dan tertutup)

Alat pengukur keberhasilan dikembangkan terlebih dahulu sesuai dengan tujuan yang akan dicapai dan dari materi-materi pembelajaran yang disajikan. Bentuk alat pengukur keberhasilan tersebut merupakan angket, angket terbuka dan tertutup (Lampiran III). Instrumen tersebut akan digunakan oleh pengembang media, ketika melakukan tes uji coba dari program media yang dikembangkannya.

5) Menulis naskah media

Naskah media adalah bentuk penyajian materi pembelajaran melalui media rancangan yang merupakan penjabaran dari pokok-pokok materi yang telah disusun secara baik seperti yang telah dijelaskan di atas. Agar materi

pembelajaran itu dapat disampaikan melalui media, maka materi tersebut perlu dituangkan dalam tulisan atau gambar yang kita sebut naskah program media. Yang dimaksud dengan naskah program media adalah sebagai penuntun kita dalam memproduksi media.

6) Mengadakan tes dan revisi

Tes adalah kegiatan untuk menguji atau mengetahui tingkat efektifitas dan kesesuaian media pembelajaran yang dirancang dengan tujuan yang akan diharapkan. Program media yang oleh pembuatnya dianggap bagus, belum tentu menarik dan dapat dipahami oleh siswa. Hal ini hanya menghasilkan media pembelajaran yang tidak merangsang proses belajar bagi siswa yang menggunakan. Tes atau uji coba dapat dilakukan baik melalui perseorangan atau melalui kelompok kecil atau juga melalui tes lapangan, yaitu dalam proses pembelajaran yang sesungguhnya dengan menggunakan media yang dikembangkan. Sedangkan revisi adalah kegiatan untuk memperbaiki hal-hal yang dianggap perlu mendapatkan perbaikan atas hasil dari tes.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dijelaskan bahwa model pengembangan media pembelajaran meliputi melakukan analisis produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk awal, validasi ahli dan revisi, uji coba lapangan skala kecil dan revisi produk, uji coba lapangan skala besar dan produk akhir.

### **BAB III METODE PENELITIAN**

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

Jenis penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* yang menitik beratkan pada pengembangan media pembelajaran. Menurut Sugiyono (2006: 407) penelitian dan pengembangan adalah suatu usaha untuk mengembangkan suatu produk yang efektif berupa material pembelajaran, media, strategi pembelajaran untuk digunakan di sekolah, bukan untuk menguji teori. Produk-produk yang dihasilkan dalam pengembangan antara lain materi-materi pelatihan untuk guru, materi pembelajaran untuk siswa, media pembelajaran untuk memudahkan belajar, dan lain-lain. Menurut Borg and Gall dalam Sugiyono (2006: 12) yang dimaksud dengan model penelitian dan pengembangan adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan “*a process used develop and validate educational product*”. Selain untuk mengembangkan dan memvalidasi hasil-hasil pendidikan, *Research and Development* juga bertujuan untuk menemukan pengetahuan-pengetahuan baru melalui “*Basic Research*”, atau untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan khusus tentang masalah-masalah yang bersifat praktis melalui “*Applied Research*”, yang digunakan untuk meningkatkan praktik-praktik pendidikan.

Berdasarkan pendapat di atas, pengembangan merupakan dasar mengembangkan produk yang dihasilkan. Model pengembangan dapat juga berupa prosedural, model konseptual, dan model teoritik. Model prosedural adalah model yang bersifat deskriptif, menunjukkan langkah-langkah yang harus diikuti

untuk menghasilkan produk. Model konseptual adalah model yang bersifat analitis, yang menyebutkan komponen-komponen produk, menganalisa komponen secara rinci dan menunjukkan hubungan antara komponen yang dikembangkan.

Penelitian pengembangan ini menggunakan prosedural karena dianggap cocok dengan tujuan pengembangan yang ingin dicapai yaitu untuk menghasilkan suatu produk dan menguji kelayakan produk yang dihasilkan. Dimana untuk mencapai tujuan tersebut harus melalui langkah-langkah tertentu. Pada penelitian pengembangan ini menghasilkan suatu produk media pembelajaran audio visual proses pembuatan batik jumputan. Sebagai landasan pengembangan media pembelajaran audio visual, proses pembuatan batik jumputan ini menggunakan model pengembangan Borg and Gall dalam Sugiyono (2012: 408-427) yang menyarankan penggunaan prosedur penelitian pengembangan terdiri atas sepuluh langkah yaitu :

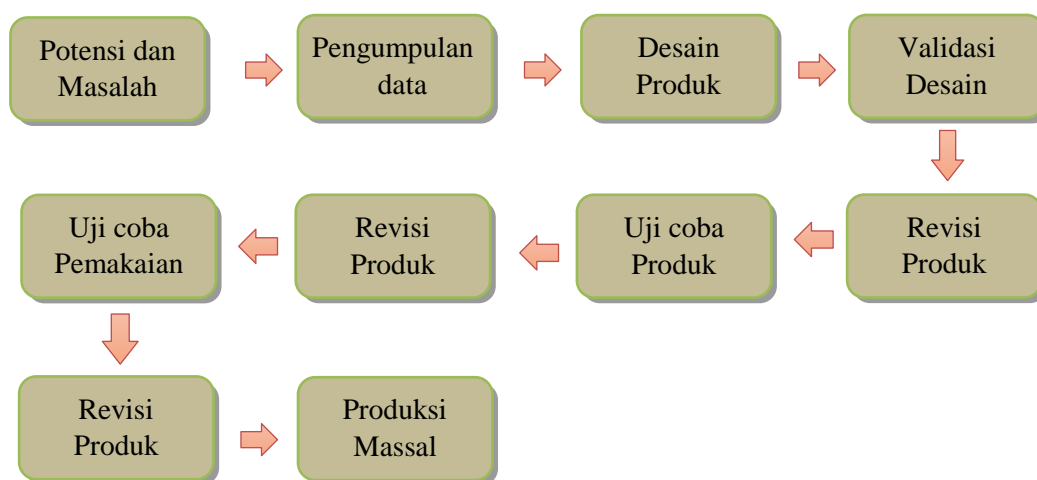
1. Potensi dan Masalah
2. Pengumpulan data
3. Desain Produk
4. Validasi Desain
5. Revisi Produk
6. Uji coba Produk
7. Revisi Produk
8. Uji coba Pemakaian
9. Revisi Produk
10. Produksi Massal

## **B. Prosedur Pengembangan**

Prosedur penelitian dan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model penelitian *Research and Development* yang dikembangkan oleh Borg and Gall (Sugiyono, 2012: 409).

Pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini merupakan pengembangan sebuah media pembelajaran audio visual membuat di MTs Negeri Godean. Penelitian pengembangan ini dilakukan pada bulan Maret 2017 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.

Setelah mencari banyak referensi metode pengembangan media pembelajaran, kemudian dipilihlah metode pengembangan multimedia menurut Borg and Gall dalam Sugiyono (2012: 408-427) sebagai metode pengembangan yang digunakan pada penelitian ini yang digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3: Langkah-langkah Penelitian dan Pengembangan menurut Borg and Gall (Sugiyono, 2012: 409)

Berikut penjabaran dari bagan tersebut dan pengaplikasiannya:

#### 1. Potensi dan Masalah

Sebuah penelitian berangkat dari sebuah potensi atau masalah. 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 mendayagunakannya.

Tahap pertama dalam sebuah penelitian adalah metode survey atau kualitatif. Berdasarkan data tersebut selanjutnya dapat dirancang model penanganan yang efektif. Dalam penelitian pengembangan ini pengamatan dilakukan saat melakukan kegiatan PPL di MTs Negeri Godean ditemukan bahwa guru belum mengembangkan media pembelajaran yang komunikatif berbasis multimedia dalam proses kegiatan pembelajarannya. Pada pembelajaran membatik membuat batik jumputan khususnya, peserta didik disajikan beberapa contoh hasil karya batik jumputan untuk diamati kemudian peserta didik mempelajari materi yang ada pada buku pegangan peserta didik yang kebanyakan masih menjelaskan tentang batik secara umum. Setelah itu guru menjelaskan secara singkat proses pembuatan batik jumputan. Contoh hasil karya kerajinan batik jumputan dan proses pembuatan yang diamati peserta didik sebagai media kurang bervariasi karena motif dan pola yang ada pada contoh relatif senada dan kurang menarik siswa untuk membuat karya yang lebih bervariasi. Selain itu, buku pegangan mata pelajaran Membatik khususnya batik jumputan yang disediakan oleh perpustakaan masih sangat terbatas, 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 Prakarya 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 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.

Desain produk awal dilakukan pada 15 Maret 2017 dengan langkah awal membuat *flowchart* dalam bentuk narasi video dan *storyboard* sudut pengambilan gambar. *Flowchart* merupakan penggambaran menyeluruh mengenai alur program, yang akan dibuat dengan simbol-simbol tertentu, sedangkan *storyboard* pada dasarnya merupakan pengembangan dari *flowchart* yang memberikan penjelasan secara lebih lengkap.

Kemudian langkah selanjutnya yaitu mengumpulkan bahan-bahan yang menunjang materi batik jumputan dan proses pembuatannya baik berupa bahan

dan alat yang diperlukan, tempat pembuatan video, narasi, *audio*, dan referensi sudut pengambilan gambar yang nanti akan digunakan pada proses pengambilan video dan *editing* sesuai dengan *storyboard*.

#### 4. Validasi Desain

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk sudah baik dan layak untuk digunakan. Validasi desain dilakukan dengan menggunakan angket. Penilaian di sini masih bersifat penilaian berdasarkan pemikiran rasional, belum fakta lapangan.

Validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang tersebut. Setiap pakar dimintai untuk menilai desain tersebut, sehingga selanjutnya dapat diketahui kelemahan dan kekurangannya. Oleh sebab itu, penelitian dan pengembangan ini membutuhkan ahli materi dan ahli media untuk memvalidasi produk multimedia ini.

Ahli materi merupakan orang yang benar-benar menguasai bidang tertentu yang berkaitan dengan materi yang akan disampaikan dalam video pembelajaran tersebut. Ahli materi berperan untuk menentukan apakah materi batik jumpitan ini telah layak dengan tingkat kedalaman materi dan kebenaran materi yang digunakan. Validasi ahli materi dengan menggunakan angket yang berisi tentang aspek pembelajaran dan aspek materi pembelajaran prakarya membuat batik yang disampaikan kepada siswa. Ahli materi pada penelitian pengembangan ini yaitu Randat Pratikawa, S.Pd. yang merupakan guru seni budaya di MTs Negeri Godean.

Ahli media merupakan orang yang benar-benar menguasai bidang tertentu yang berkaitan dengan media khususnya dalam aspek tampilan untuk media video pembelajaran membuat batik jumputan ini layak digunakan untuk siswa kelas VII. Validasi ahli media dilakukan dengan menggunakan angket yang berisi tentang aspek tampilan untuk media video pembelajaran membuat batik jumputan yang akan disampaikan kepada siswa. Ahli media pada penelitian pengembangan ini yaitu Aran Handoko, S.Sn., M.Sn. yang merupakan dosen pengajar di Prodi Seni Rupa S1 Universitas Negeri Yogyakarta.

#### 5. Revisi Desain

Perbaikan desain dilakukan untuk mengurangi kelemahan-kelemahan produk. Kelemahan-kelemahan tersebut didapatkan dari hasil validasi ahli materi dan ahli media. Kelemahan-kelemahan tersebut selanjutnya dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki desain, dan yang bertugas memperbaiki desain adalah peneliti yang akan menghasilkan produk tersebut.

#### 6. Uji Coba Produk

Pengujian dilakukan untuk mendapatkan informasi apakah produk baru tersebut lebih efektif dan efisien dibandingkan dengan yang sebelumnya. Penilaian atau evaluasi media dimaksudkan untuk mengetahui apakah media yang dibuat tersebut dapat mencapai tujuan-tujuan yang telah ditetapkan atau tidak. Uji coba sangat penting dilakukan untuk mendapatkan data tentang kualitas video pembelajaran membuat batik jumputan bagi guru dan prakarya membuat dan peserta didik 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 tersebut. Dengan uji coba produk ini, diharapkan kualitas produk yang dibuat dapat teruji secara empiris.

Kegiatan pengujian dalam program pengembangan media pendidikan dititik beratkan pada kegiatan evaluasi formatif. Dalam uji coba formatif ada tiga tahapan evaluasi yaitu: uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba pemakaian kelompok besar (uji coba lapangan). Namun dalam pelaksanaannya, pemutaran video pembelajaran tidak dilanjutkan dengan praktik pembuatan batik jumputan karena adanya keterbatasan waktu, sarana, dan prasarana peserta didik. MTs Negeri Godean tidak memiliki tempat yang memadai untuk melakukan praktik membuat jumputan dan pemutaran video secara bersamaan. Serta, waktu yang diberikan pihak sekolah untuk melakukan uji coba praktik membuat jumputan belum kondusif karena pada saat itu peserta didik sedang mengikuti ujian semester. Jika pada lain kesempatan peneliti diberi waktu yang lebih panjang untuk melakukan penelitian maka untuk mengatasi kendala tersebut uji coba produk akan dilaksanakan di dalam kelas yang ruangnya sudah ditata sebaik mungkin agar pada saat setelah proses pembuatan batik jumputan ruangan tetap bersih seperti keadaan ruangan sebelum digunakan untuk praktik.

## 7. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan karena pada tahap produk sebelumnya terdapat kesalahan, jika pada uji coba selanjutnya tidak ditemukan kesalahan maka revisi produk tidak perlu dilakukan namun jika terjadi kesalahan lagi maka harus dilakukan revisi produk selanjutnya.

## 8. Uji Coba Pemakaian

Pada uji coba pemakaian ini dilakukan dengan cara uji coba kelompok besar. Uji coba ini akan dilakukan kepada siswa sejumlah 32 siswa kelas VII MTs Negeri Godean yang akan memberi penilaian mengenai video pembelajaran tersebut dengan angket yang sudah diisi oleh peserta didik dan melakukan revisi video pembelajaran berdasarkan hasil penilaian peserta didik kelas VII melalui angket.

## 9. Revisi Produk

Revisi produk pada tahap ini tidak dilakukan pada produk video pembelajaran membuat batik jumputan yang dihasilkan, jika produk sebelumnya tidak ditemukan kesalahan.

## 10. Produksi Massal

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 pembelajaran membuat batik khususnya batik jumputan di sekolah ini belum menggunakan video pembelajaran komunikatif dan contoh karya yang digunakan sebagai media untuk diamati kurang bervariasi karena motif pada karya-karya tersebut relatif senada dan kurang menarik minat peserta

didik untuk memperhatikan materi pembelajaran dan memotivasi peserta didik untuk berkarya lebih kreatif lagi.

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 dilakukan pada semester genap 2016/2017 pada tanggal 10 Maret 2017 - 22 April 2017.

## 3. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba lapangan dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VII MTs Negeri Godean yang terdiri dari 4 kelas yaitu kelas VII A, VII B, VII C, VII D. Uji coba dilakukan 3 tahap. Jumlah peserta didik kelas VII yang diampu oleh satu guru mata pelajaran prakarya membuat batik adalah 128 peserta didik dengan rincian:

- a. Kelas VII A : 32 Peserta didik
- b. Kelas VII B : 32 Peserta didik
- c. Kelas VII C : 32 Peserta didik
- d. Kelas VII D : 32 Peserta didik

Subjek penelitian ini diperoleh dengan cara memilih peserta didik yang benar-benar mewakili populasi target.

## **D. Pembuatan Video Pembelajaran**

### 1. Pra Produksi

Tahap pra produksi meliputi identifikasi program, membuat *synopsis* yang berisi tentang gambaran secara ringkas atau ringkasan cerita tentang video pembelajaran proses pembuatan kain batik jumputan, membuat *treatment* yaitu membuat uraian ringkas secara deskriptif yang berisi alur cerita yang akan ada dalam video dari awal kemunculan gambar sampai program berakhir, membuat *script* atau naskah yang berisikan tentang rangkaian peristiwa yang akan dipaparkan dalam bentuk visualisasi dan dialog, narasi maupun efek suara yang ada di dalam video pembelajaran tersebut.

### 2. Produksi

Pada tahap produksi meliputi kegiatan yang berisi tentang pengambilan gambar (*shooting video*), rekaman suara, sesuai dengan tuntutan naskah yang telah dibuat sebelumnya.

### 3. Pasca Produksi

Pada kegiatan akhir yaitu pasca produksi berisi tentang kegiatan *editing*, *mixing*, dan finalisasi hasil video yang telah diedit sesuai dengan tuntutan naskah.

## **E. Teknik Pengumpulan Data**

### 1. Wawancara

Wawancara bisa disebut juga dengan metode pengumpulan data dengan tanya jawab yang dilakukan secara langsung, sistematis, dan terarah kepada tujuan penelitian. Wawancara (*interview*) merupakan sebuah dialog yang dilakukan oleh

pewawancara untuk memperoleh informasi dari terwawancara. Wawancara pada penelitian ini dilakukan guna mengetahui analisis kebutuhan terhadap pemilihan materi yang akan dikembangkan dalam produk video pembelajaran membuat batik jumputan ini. Adapun kisi-kisi wawancara dengan guru dan siswa dijelaskan pada tabel berikut:

**Tabel 2: Kisi-kisi Wawancara dengan Guru**

No.	Aspek	Pokok-pokok Item
1.	Pembelajaran	Hambatan Silabus RPP Media Sarana Prasarana
2.	Materi	Isi Materi

**Tabel 3: Kisi-kisi Wawancara dengan Peserta Didik**

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

## 2. Pengamatan atau Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung ke lapangan untuk memperoleh keterangan tentang proses pembelajaran prakarya membuat batik. Selain itu juga metode observasi digunakan untuk mengetahui respon atau tanggapan peserta didik kelas VII MTs Negeri Godean terhadap video pembelajaran membuat batik teknik jumputan yang telah dikembangkan.

### 3. Angket

Angket digunakan untuk memperoleh penilaian dari ahli materi, ahli media dan peserta didik terhadap kelayakan produk media pembelajaran audio visual membuat teknik juputan yang sedang dikembangkan dengan menggunakan skala *likert* yang memiliki lima alternatif jawaban yaitu:

- a. Sangat Kurang
- b. Kurang
- c. Cukup
- d. Baik
- e. Sangat Baik

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

- a. Angket yang 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 presentase dari tiap-tiap aspek
- e. Presentase yang telah diperoleh kemudian ditransformasikan ke dalam tabel

Penelitian ini menggunakan kombinasi antara angket terbuka dan angket tertutup yang pada bagian belakang angket disertai kolom untuk saran. Angket terbuka adalah responden diberikan kesempatan untuk menjawab menggunakan kalimatnya sendiri, sedangkan angket tertutup adalah responden hanya memilih

jawaban yang sudah disediakan di dalam angket, yang termasuk di dalam angket tertutup adalah pilihan ganda, isian, *checklist*, *rating scale*. Teknik ini dipilih karena responden adalah ahli materi, ahli media, dan guru mata pelajaran seni budaya membatik, dan peserta didik kelas VII MTs Negeri Godean Sleman.

#### **F. Dokumentasi**

Pedoman dokumentasi digunakan untuk mencari data terkait dengan fokus permasalahan, yaitu pengembangan media pembelajaran membatik dengan teknik jumputan yang layak digunakan dalam proses pembelajaran prakarya membatik di MTs Negeri Godean. Pencarian dokumentasi pada sumber tertulis yang dikeluarkan oleh satuan pendidikan yang berupa buku dan tulisan yang berkaitan dengan data penelitian. Pedoman dokumentasi yang digunakan yaitu kurikulum, silabus, dan RPP.

#### **G. Teknik Analisis Data**

Penelitian ini melakukan analisis data dengan cara deskriptif kualitatif dan menggabungkan data kuantitatif untuk merevisi pengembangan produk media pembelajaran audio visual membatik teknik jumputan. Data kualitatif didapatkan dari masukan, tanggapan, kritik, dan saran yang diperoleh dari hasil kajian ahli materi, ahli media yang disampaikan secara lisan. Sedangkan data kuantitatif didapatkan dari analisis angket ahli materi, ahli media, dan hasil serangkaian uji coba yang kemudian diolah menjadi data kualitatif dan dijadikan dasar untuk merevisi produk pengembangan media pembelajaran audio visual membatik teknik jumputan.

Data yang telah dianalisis, baik data kualitatif maupun data kuantitatif dijadikan sebagai dasar untuk merevisi media pembelajaran audio visual membuat teknik jumptan yang sedang dikembangkan. Namun demikian, tidak semua data yang masuk dijadikan dasar untuk merivisi produk. Data yang dijadikan dasar untuk merevisi produk adalah data yang telah melalui analisis. Dalam penganalisisan tersebut terdapat data harus memenuhi kriteria sebagaimana diuraikan sebagai berikut:

#### 1. Data Kualitatif

Data kualitatif yang dijadikan dasar untuk merivisi produk media pembelajaran audio visual membuat teknik jumptan yang sedang dikembangkan adalah data atau saran yang:

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

#### 2. Data Kuantitatif

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

Data yang dihimpun melalui angket pada penelitian pengembangan ini menggunakan skala *likert* berupa tingkat kesetujuan responden terhadap pernyataan yang diklasifikasikan sebagai berikut:

- a. Sangat Kurang

- b. Kurang
- c. Cukup
- d. Baik
- e. Sangat baik

Kemudian dianalisis secara deskriptif dengan rumus presentase sebagai berikut:

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

(Sumber: Riduwan, 2013: 14)

Selanjutnya kelayakan media pembelajaran audio visual membuat teknik jumptan dalam penelitin ini digolongkan dalam 5 kategori kelayakan dengan menggunakan kriteria interpretasi skor dengan menggunakan skala pada tabel berikut:

**Tabel 4: Kriteria Interpretasi Skor**

No.	Presentase	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

(Sumber: Riduwan, 2013: 14)

## **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **G. Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Mambatik Teknik Jumputan untuk Siswa Kelas VII di MTs Negeri Godean**

Penelitian pengembangan media pembelajaran audio visual mambatik teknik jumputan ini melalui beberapa prosedur, yaitu: melakukan analisis potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi produk, revisi produk, uji coba produk, revisi produk tahap akhir, dan produksi massal. Prosedur penelitian dan pengembangan media pembelajaran audio visual mambatik teknik jumputan 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 antara lain: observasi lokasi, wawancara dengan Bapak Randat, S.Pd. selaku guru prakarya batik jumputan kelas VII di MTs Negeri Godean, dan wawancara dengan beberapa peserta didik kelas VII MTs Negeri Godean. Data yang diperoleh dari analisis potensi dan masalah tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Proses pembelajaran prakarya batik jumputan masih didominasi guru dalam proses pembelajaran
- b. Proses pembelajaran prakarya batik jumputan selama ini dilakukan dengan menggunakan media konvensional yaitu menggunakan modul dan contoh hasil karya sebagai sumber belajar utama dalam pembelajaran
- c. Keterbatasan waktu pertemuan untuk pembelajaran prakarya batik jumputan yang memiliki alokasi waktu 6x40 menit sesuai Rencana Pelaksanaan

pembelajaran tidak mencukupi apabila diterapkan pada pembelajaran yang sebenarnya

- d. Belum adanya media pembelajaran komunikatif berbasis audio visual untuk pembelajaran prakarya batik jumputan kelas VII MTs Negeri Godean semester 1
- e. Peserta didik kelas VII memerlukan suplemen belajar, yaitu media yang dapat merangsang dan membangkitkan motivasi belajar sebagai salah satu alternatif sumber belajar yang dapat digunakan secara mandiri maupun kelompok

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru prakarya batik jumputan dan peserta didik, ditemukan bahwa hasil karya peserta didik kurang bervariasi dalam penerapan teknik pembuatan batik jumputan. Maka dari itu, dapat diambil kesimpulan bahwa perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran audio visual membuat teknik jumputan di kelas VII MTs Negeri Godean. Hal tersebut dapat membantu guru dalam memberikan pembelajaran khususnya prakarya batik jumputan dan dapat dijadikan suplemen pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih efisien waktu. Keberadaan laboratorium komputer dan ketersediaan fasilitas penunjang di dalam kelas yang cukup lengkap juga sangat mendukung untuk pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran audio visual.

## **2. Pengumpulan Data**

Tahap mengumpulkan data dilakukan dengan cara menganalisis beberapa studi pustaka untuk pengembangan media pembelajaran audio visual membuat teknik jumputan ini, diantaranya mengenai kurikulum, silabus, Rencana

Pelaksanaan Pembelajaran materi menerapkan ragam hias pada bahan tekstil pada tingkat kelas VII MTs Negeri, serta menggali materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru mata pelajaran.

Tahap selanjutnya yaitu menganalisis materi melalui diskusi dengan guru prakarya kelas VII MTs Negeri Godean tentang materi yang akan dikembangkan ke dalam media pembelajaran audio visual membuat teknik jumpitan.

Pengembangan materi dilakukan dengan catatan sesuai dengan Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi mata pelajaran Prakarya kelas VII semester

1. Kompetensi dasar tersebut diambil dari kompetensi inti sebagai berikut:

- 1.1 Menerima, menanggapi, dan menghargai keragaman dan keunikan karya seni rupa sebagai bentuk rasa syukur terhadap anugerah Tuhan.
- 2.1 Menunjukkan sikap menghargai, jujur, disiplin, melalui aktivitas berkesenian.
- 2.2 Menunjukkan sikap bertanggung jawab, peduli, dan santun terhadap karya seni rupa dan pembuatnya.
- 2.3 Menunjukkan sikap percaya diri, motivasi internal, kepedulian terhadap lingkungan dalam berkarya seni.
- 3.3 Memahami konsep dan prosedur menggambar ragam hias pada bahan tekstil.
- 4.3 Menerapkan ragam hias pada bahan tekstil.

Sedangkan indikator pencapaian kompetensinya sebagai berikut:

- 3.3.1 Menjelaskan pengertian bahan tekstil.
- 3.3.2 Mendeskripsikan jenis-jenis bahan tekstil.

3.3.3 Menjelaskan jenis dan bahan pewarna pakaian.

3.3.4 Mendeskripsikan teknik ragam hias pada bahan tekstil.

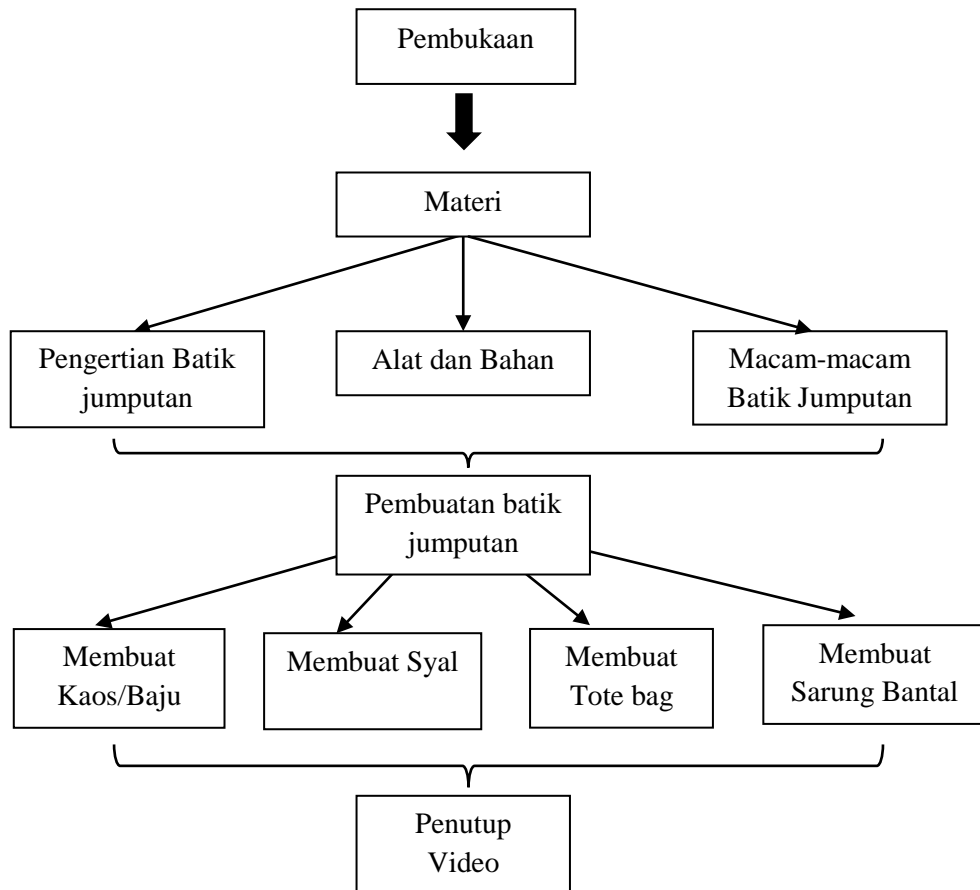
Tahap selanjutnya yaitu menyesuaikan materi prakarya batik jumputan dengan kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi ke dalam sub materi pokok yang kemudian akan dikembangkan menjadi media pembelajaran audio visual membuat teknik jumputan. Sub materi pokok prakarya batik jumputan tersebut antara lain:

- a. Pengertian Bahan Tekstil
- b. Jenis Bahan Tekstil
- c. Jenis dan Bahan Pewarna Pakaian
- d. Teknik Ragam Hias Bahan Tekstil

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

Pengembangan produk media pembelajaran audio visual membuat teknik jumputan ini dimulai pada tanggal 15 Maret 2017 dan selesai pada tanggal 20 Maret 2017. Tahap pertama yang dilakukan dalam pengembangan media pembelajaran audio visual membuat teknik jumputan ini adalah dengan menentukan format *script* yang akan digunakan dalam pengembangan. Format *script* yang digunakan pada penelitian dan pengembangan kali ini yaitu format *video tutorial*, dimana pada media pembelajaran audio visual batik jumputan ini disajikan bukan hanya uraian materi saja tetapi juga video tentang langkah-langkah proses pembuatan batik jumputan pada media kaos atau baju, syal, sarung bantal, dan *tote bag*.

Kemudian tahap selanjutnya membuat bagan alur (*flowchart*). *Flowchart* bertujuan unntuk mempermudah dalam perencanaan programnya. *Flowchart* pada pengembangan media pembelajaran audio visual membuat teknik jumptan ini adalah sebagai berikut:



Gambar 4: **Bagan Desain *Flowchart* Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Membuat Teknik Jumptan**

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, Maret 2017)

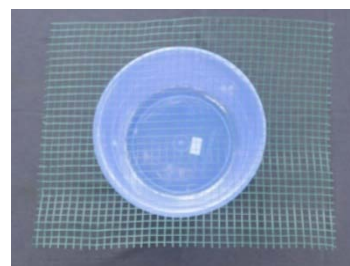
Setelah bagan *flowchart* sudah terbentuk, kemudian mempersiapkan alat dan bahan yang diperlukan dalam proses pembuatan media pembelajaran audio visual membuat teknik jumptan ini di antaranya sebagai berikut:



**Gambar 5: Pewarna remasol (merah, kuning, biru), kain primisima, Kaos polos putih**  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



**Gambar 6: Pensil, penggaris, jarum jahit, karet, jarum pentul, benang jahit, gunting dan kaus tangan**  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



**Gambar 7: Ember, jaring-jaring, dan baskom**  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 8: Kamera Sony EOS 550D  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Tahap selanjutnya dalam pengembangan media pembelajaran audio visual membuat teknik jumpitan kelas VII ini adalah membuat narasi video beserta teks narator. Narasi merupakan penjabaran tulisan yang memiliki tujuan dan gagasan, yang susunan dari peristiwanya mulai dari waktu ke waktu dimulai dengan urutan awal, pertengahan, dan akhir. Narasi video bertujuan untuk mempermudah penonton untuk memahami alur cerita dan proses yang ada di video tersebut. Narasi video pada pengembangan media pembelajaran audio visual batik jumpitan ini berisi teks video dan teks yang dibawakan oleh narator pada saat proses pembuatan kaos/baju, pembuatan syal, pembuatan *tote bag*, dan pembuatan sarung bantal seperti pada tabel berikut:

Tabel 5: Narasi Teks Pembuatan Kaos

Narasi Video	Narator	
1. Pengertian batik jumpitan	Mari Persiapkan alat-alat yang dibutuhkan seperti:	
2. Macam-macam batik jumpitan dalam bentuk sandang maupun yang sudah jadi.		1. Wadah tempat warna
3. Alat-alat dan bahan (masing-masing benda memiliki keterangan).		2. Ember 3. Baskom 4. Karet 5. Jaring-jaring 6. Sarung Tangan

4. Bahan-bahan yang dibutuhkan	Siapkan bahan-bahan yang diperlukan seperti: 1. Warna remasol 2. Waterglass 3. Kaos polos yang berwarna putih
5. Warna dicampur di dalam wadah.	Mencampur warna remasol dengan air.
6. Kain dibasahi lalu diperas.	Kain baju dibasahi terlebih dahulu kemudian diperas.
7. Tarik garis tengah antara sudut kanan dan kiri atas lalu diberi tanda.	Tarik garis tengah antara sudut kanan dan kiri atas lalu beri tanda dengan jari.
8. Putar pelan-pelan titik yang tadi sudah ditandai ke arah kanan terus-menerus.	Putar perlahan titik yang sudah ditandai ke arah jarum jam secara terus menerus.
9. Setelah kain menjadi bentuk spiral, padatkan bentuk kain.	Setelah kain menjadi bentuk spiral, padatkan bentuk kain
10. Bentuk kain yang sudah siap untuk diwarnai.	Beginilah bentuk kain yang siap untuk diwarnai.
11. Ikat kain dengan karet secara membujur dan membentuk empat potongan kain dengan ukuran yang sama.	Ikat kain dengan karet secara membujur dan membentuk empat potongan kain dengan ukuran yang sama.
12. Tuangkan warna kuning pada bagian pertama.	Tuangkan warnakuning pada seluruh bagian pertama.
13. Tuangkan warna biru pada bagian kedua.	Gunakan warna berbeda pada setiap bagian tetapi tidak melewati garis batas.
14. Warnai seluruh bagian.	Warnai seluruh bagian tetapi tidak lewat dari garis batas.
15. Balik kain dan warnai dengan warna sebelumnya.	Balik kain dan warnai dengan warna sebelumnya
16. Jemur kain.	Jemur kain yang sudah diwarnai sampai kering.
17. Buka ikatan kain.	Buka ikatan pada kain yang sudah kering.
18. Masukkan ke dalam waterglass.	Rendam kain ke dalam larutan waterglass $\pm$ 1 menit
19. Jemur kain	Selanjutnya dijemur sampai kering.
20. Di cuci dengan air mengalir	Setelah kering kain dicuci dengan air mengalir.
21. Gambar karya jadi.	Ini adalah karya yang sudah jadi dan siap digunakan.

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Tabel 6: Narasi Teks Pembuatan Syal

Narasi Video	Narator
1. Membuat Syal (disertai gambar)	Proses pembuatan Syal.
2. Alat-alat dan bahan yang diperlukan (masing-masing benda memiliki keterangan).	Siapkan alat dan bahan
3. bentuk pola jumputan pada kain berukuran 1,5 meter x 30cm	Bentuk pola jumputan yang diinginkan.
4. Ikat dengan karet	ikat setiap bagian dengan karet.
5. Warna setiap bagian.	mewarnai setiap bagian.
6. Balik kain dan warnai dengan warna sebelumnya.	Balik kain dan warnai dengan warna sebelumnya
7. Jemur kain.	jemur kain yang sudah diwarnai sampai kering.
8. Bukain ikatan kain.	Buka ikatan pada kain yang sudah kering.
9. Masukkan ke dalam waterglass.	Kemudian di masukkan ke dalam larutan waterglass
10. Jemur kain	Selanjutnya dijemur sampai kering.
11. Di cuci dengan air mengalir	Setelah kering kain dicuci dengan air mengalir.
12. Gambar karya jadi	Ini adalah karya yang sudah jadi dan siap digunakan.

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Tabel 7: Narasi Teks Pembuatan Tote Bag

Narasi Video	Narator
1. Membuat totebag (disertai gambar)	Proses pembuatan totebag
2. Alat-alat dan bahan yang diperlukan (masing-masing benda memiliki keterangan).	Siapkan alat dan bahan
3. bentuk pola jumputan pada kain berukuran 40cm x 32cm	Bentuk pola jumputan yang diinginkan.
4. Ikat dengan karet	ikat setiap bagian dengan karet.
5. Warna setiap bagian.	warnai setiap bagian.
6. Balik kain dan warnai dengan warna sebelumnya.	Balik kain dan warnai dengan warna sebelumnya
7. Jemur kain.	jemur kain yang sudah diwarnai sampai kering.
8. Bukain ikatan kain.	Buka ikatan pada kain yang sudah kering.
9. Masukkan ke dalam waterglass.	masukkan ke dalam larutan waterglass

10. Jemur kain	Selanjutnya dijemur sampai kering.
11. Di cuci dengan air mengalir	Setelah kering kain dicuci dengan air mengalir.
12. Potong bagian tas dengan ukuran 40cm x 32 cm.	Potong bagian tas sesuai dengan ukuran yang ditentukan
13. Potong bagian tali ukuran 40cm x 3cm	Potong bagian tali sesuai ukuran yang ditentukan.
14. Bentuk garis jahitan.	Bentuk garis pola jahitan dengan pensil.
15. Jahit setiap bagian.	Jahit setiap bagian yang sudah ditandai, mulai dari: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Samping tas</li> <li>2. Atas tas</li> <li>3. Tali tas</li> <li>4. Menggabungkan keduanya.</li> </ol>
16. Gambar karya jadi.	Ini adalah karya yang sudah jadi dan siap digunakan.

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Tabel 8: Narasi Teks Pembuatan Sarung Bantal


Narasi Video	Narator
1. Membuat Sarung Bantal (disertai gambar)	Proses pembuatan Sarung Bantal.
2. Alat-alat dan bahan yang diperlukan (masing-masing benda memiliki keterangan).	Siapkan alat dan bahan
3. bentuk pola jumputan pada kain berukuran 30cmx30cm	Bentuk pola jumputan yang diinginkan.
4. Ikat dengan karet	ikat setiap bagian dengan karet.
5. Warna setiap bagian.	mewarnai setiap bagian.
6. Balik kain dan warnai dengan warna sebelumnya.	Balik kain dan warnai dengan warna sebelumnya
7. Jemur kain.	jemur kain yang sudah diwarnai sampai kering.
8. Bukain ikatan kain.	Buka ikatan pada kain yang sudah kering.
9. Masukkan ke dalam waterglass.	Kemudian di masukkan ke dalam larutan waterglass
10. Jemur kain	Selanjutnya dijemur sampai kering.
11. Di cuci dengan air mengalir	Setelah kering kain dicuci dengan air mengalir.
12. Bentuk garis jahitan.	Bentuk garis pola jahitan dengan

	pensil.
13. Jahit setiap bagian.	Jahit setiap bagian mulai dari bagian: Samping dan atas
14. Gambar karya jadi.	Ini adalah karya yang sudah jadi dan siap digunakan.






(Sumber: Dokumentasi Pribadi)






Setelah narasi video dibuat, maka tahap selanjutnya adalah membuat papan susunan sudut pengambilan gambar (*storyboard*) yang disusun secara runtun sesuai dengan konsep yang diharapkan. *Storyboard* bertujuan untuk mempermudah dalam merancang alur, ilustrasi, dan visualisasi tiap *scene* yang menggunakan kata-kata dalam mengungkapkan suatu cerita. *Storyboard* pada pengembangan media pembelajaran audio visual membuat teknik jumpitan ini menjelaskan sudut pengambilan gambar yang disertai beberapa contoh gambar, langkah pembuatan batik jumpitan, tampilan video secara umum dari awal sampai akhir. Penjelasan selanjutnya akan dibahas pada tabel berikut:




Tabel 9: *Storyboard* tampilan dan sudut pengambilan video “Proses Pembuatan kaos”

No.	Sudut Pengambilan Gambar	<u>Narasi</u>	<u>Durasi</u>
1.		<p>Pengertian batik jumpitan.</p> <p>**Model penulisannya seperti menggunakan mesin ketik.</p>	00:00 – 00:10

2.	 <p>“Macam-macam Batik Jumputan”</p>	Macam-macam batik jumputan dalam bentuk sandang maupun yang sudah jadi.	00:11 – 00:36
3.	<p>Depan</p> 	Alat-alat yang diperlukan (masing-masing benda memiliki keterangan).	00:37 – 00:52
4.	<p>Atas</p> 	Bahan-bahan yang dibutuhkan (masing-masing benda memiliki keterangan).	00:53 – 01:08
5.	<p>Atas</p> 	Warna dicampur di dalam wadah.	01:09 – 01:16

6.	<p style="text-align: center;">Depan</p> 	<p>Kain dibasahi lalu diperas.</p>	<p>01:17 – 01:24</p>
7.	<p style="text-align: center;">Atas</p> 	<p>Tarik garis tengah antara sudut kanan dan kiri atas lalu diberi tanda.</p>	<p>01:25 – 01:32</p>
8.	<p style="text-align: center;">Atas</p> 	<p>Putar pelan-pelan titik yang tadi sudah ditandai ke arah kanan terus-menerus.</p>	<p>01:33 – 01:40</p>
9.	<p style="text-align: center;">Atas</p> 	<p>Setelah kain menjadi bentuk spiral, padatkan bentuk kain.</p>	<p>01:41 – 01:48</p>
10.	<p style="text-align: center;">Samping Atas</p> 	<p>Bentuk kain yang sudah siap untuk diwarnai.</p>	<p>01:49 – 01:56</p>

11.	<p style="text-align: center;"><b>Samping Atas</b></p> 	<p>Ikut kain dengan karet/tali/benang secara membujur dan membentuk enam potongan kain dengan ukuran yang sama.</p>	<p>01:57 – 02:04</p>
12.	<p style="text-align: center;"><b>Atas</b></p> 	<p>Tuangkan warna merah pada bagian pertama.</p>	<p>02:05 – 02:12</p>
13.	<p style="text-align: center;"><b>Atas</b></p> 	<p>Tuangkan warna biru pada bagian pertama.</p>	<p>02:13 – 02:20</p>
14.	<p style="text-align: center;"><b>Samping</b></p> 	<p>Warnai seluruh bagian tetapi tidak lewat dari garis batas.</p>	<p>02:21 – 02:28</p>
15.	<p style="text-align: center;"><b>Samping</b></p> 	<p>Kain dibalik dan diwarnai lagi dengan warna sebelumnya.</p>	<p>02:29 – 02:36</p>







16.	<p style="text-align: center;">Atas</p> 	<p>Diamkan kain sampai agak kering masukkan ke dalam cairan waterglass yang sudah dicampurkan dengan air.</p>	<p style="text-align: center;">02:37 – 02:44</p>
17.	<p style="text-align: center;">Samping</p> 	<p>Buka karet dan cuci bersih dengan air kemudian jemur.</p>	<p style="text-align: center;">02:45 – 02:52</p>
18.	<p style="text-align: center;">Atas</p> 	<p style="text-align: center;">Karya jadi</p>	<p style="text-align: center;">02:53 – 03:00</p>


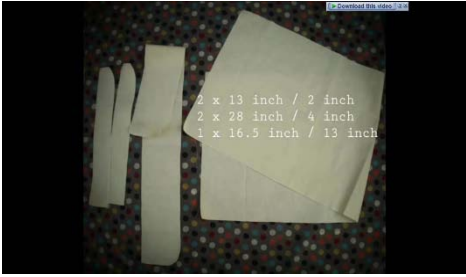
Keterangan:

\*\*Semua gambar bersumber dari internet yang dijadikan sebagai referensi pengambilan gambar pada video pembelajaran batik jumputan.

### “Proses Pembuatan Syal”

No.	Sudut Pengambilan Gambar	<u>Narasi</u>	<u>Durasi</u>
1.		<p>Membuat Syal</p> <p>*nanti gambar totbagenya di ganti syal</p>	<p style="text-align: center;">03:01 – 03:14</p>

2.	 <p style="text-align: center;"><b>Depan</b></p>	<p>Persiapkan Alat dan Bahan</p>	<p>03:15 – 03:28</p>
3.	 <p style="text-align: center;"><b>Atas</b></p>	<p>Bentuk pola jumputan yang diinginkan pada kain jangan lupa di beri tanda.</p>	<p>03:29 – 03:42</p>
4.	 <p style="text-align: center;"><b>Atas</b></p>	<p>Ikut dengan karet.</p>	<p>03:43 – 03:56</p>
5.	 <p style="text-align: center;"><b>Atas</b></p>	<p>Warnai setiap bagian dengan menggunakan warna remasol.</p>	<p>03:57 – 04:10</p>
6.	 <p style="text-align: center;"><b>Atas</b></p>	<p>Keringkan kain yang sudah diwarnai dan masukkan ke dalam waterglass atau pengunci warna.</p>	<p>04:11 – 04:24</p>
7.		<p>Diamkan kain hingga kering dan bilas dengan air bersih kemudian jemur sambil membuka karet.</p>	<p>04:25 – 04:38</p>






	 <p style="text-align: center;"><b>Samping</b></p>		
8.	 <p style="text-align: center;"><b>Atas</b></p>	Gambar bentuk pola ukuran totebag yang sudah ditentukan lalu dipotong.	04:39 – 04:52

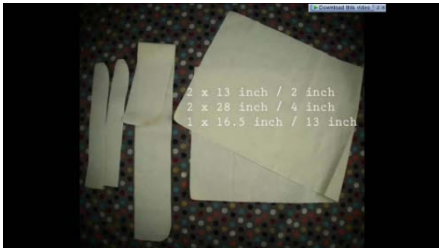


Keterangan:

\*\*Semua gambar bersumber dari internet yang dijadikan sebagai referensi pengambilan gambar pada video pembelajaran batik jumputan.

### “Proses Pembuatan Tote Bag”

No.	Sudut Pengambilan Gambar	<u>Narasi</u>	<u>Durasi</u>
1.		Membuat Tote Bag	04:53 – 05:09
2.	 <p style="text-align: center;"><b>Atas</b></p>	Bentuk pola jumputan yang diinginkan pada kain.	05:10 – 05:26

3.	 <p style="text-align: center;"><b>Atas</b></p>	Ikat dengan karet.	05:27 – 05:43
4.	 <p style="text-align: center;"><b>Depan</b></p>	Warnai setiap bagian dengan menggunakan warna remasol.	05:44 – 05:57
5.	 <p style="text-align: center;"><b>Atas</b></p>	Keringkan kain yang sudah diwarnai dan masukkan ke dalam waterglass atau pengunci warna.	05:58 – 06:14
6.	<p style="text-align: center;"><b>Samping</b></p>  	Diamkan kain hingga kering dan bilas dengan air bersih kemudian jemur sambil membuka karet.	06:15 – 06:28






7.	 <p>2 x 13 inch / 2 inch 2 x 28 inch / 4 inch 1 x 16.5 inch / 13 inch</p> <p><b>Atas</b></p>	Gambar bentuk pola ukuran totebag yang sudah ditentukan lalu dipotong.	06:29 – 06:42
8.	 <p>pin the edges of the tote and sew</p> <p><b>Atas</b></p>	Tandai bagian yang akan di jahit.	06:43 – 06:56
9.	 <p><b>Samping</b></p>	Jahit setiap bagiannya.  *sudut pengambilan seperti disamping tapi nanti menggunakan tangan	06:57 – 07:10




Keterangan:

\*\*Semua gambar bersumber dari internet yang dijadikan sebagai referensi pengambilan gambar pada video pembelajaran batik jumputan.

### “Proses Pembuatan Sarung Bantal”

No.	Sudut Pengambilan Gambar	<u>Narasi</u>	<u>Durasi</u>
1.		Membuat Sarung bantal  *dilengkapi dengan teks	07:11 – 07:32

2.	 <p style="text-align: center;"><b>Depan</b></p>	<p>Persiapkan Alat dan bahan</p>	<p>07:33 – 07:54</p>
3.	 <p style="text-align: center;"><b>Atas</b></p>	<p>Bentuk pola jumputan yang diinginkan pada kain.</p>	<p>07:55 – 08:16</p>
4.	 <p style="text-align: center;"><b>Atas</b></p>	<p>Ikut dengan karet.</p>	<p>08:17 – 08:38</p>
5.	 <p style="text-align: center;"><b>Depan</b></p>	<p>Warnai setiap bagian dengan menggunakan warna remasol.</p>	<p>08:39 – 09:00</p>
6.	 <p style="text-align: center;"><b>Atas</b></p>	<p>Keringkan kain yang sudah diwarnai dan masukkan ke dalam waterglass atau pengunci warna.</p>	<p>09:01 – 09:22</p>

7.	 <p style="text-align: center;"><b>Samping</b></p>	Diamkan kain hingga kering dan bilas dengan air bersih kemudian jemur sambil membuka karet.	09:23 – 09:44
8.	 <p style="text-align: center;"><b>Atas</b></p>	Tandai bagian yang akan di jahit.	09:45 – 10:06
9.	 <p style="text-align: center;"><b>Samping</b></p>	Jahit setiap.  *sudut pengambilan seperti disamping tapi nanti menggunakan tangan	10:07 – 10:28

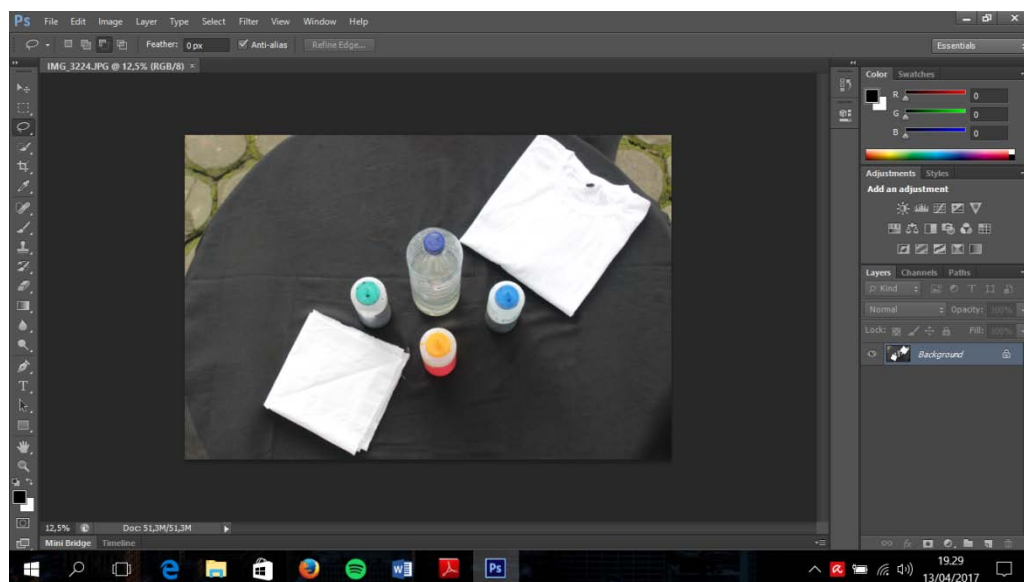
Keterangan:

\*\*Semua gambar bersumber dari internet yang dijadikan sebagai referensi pengambilan gambar pada video pembelajaran batik jumputan.

Setelah *flowchart*, narasi, dan *storyboard* dibuat, maka tahap selanjutnya adalah mengumpulkan bahan-bahan pendukung seperti foto, *sound* untuk video, dan *sound* untuk narator. Pengumpulan bahan-bahan produksi tersebut bersumber dari produksi sendiri yang didukung dari internet dan buku yang menyangkut batik jumputan. *Software* utama yang digunakan pada pengembangan media pembelajaran audio visual membuat teknik jumputan ini adalah *Adobe After*

*Effect Cs6*, sedangkan *software* pendukungnya yaitu *Adobe Photoshop Cs6* dan *Adobe Audition Cs6*. Fomat H264 atau Mp4, JPEG, dan Mp3.

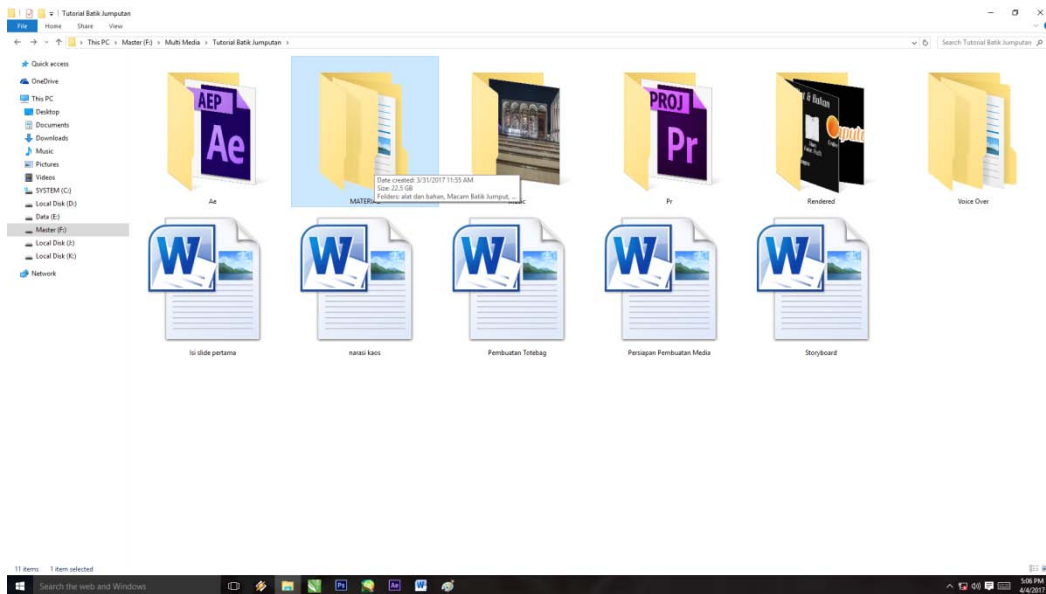
*Adobe After Effect Cs6* digunakan untuk membuat video pembelajaran membuat teknik jumptan dengan cara menyusun foto-foto dan video proses pembuatan batik jumptan yang bersumber dari dokumen peneliti menjadi sebuah video yang utuh. Sebelum foto-foto dan video disusun, terlebih dahulu foto-foto tersebut diedit menggunakan *Adobe Photoshop Cs6*. Berikut tampilan dari pengeditan foto tersebut:



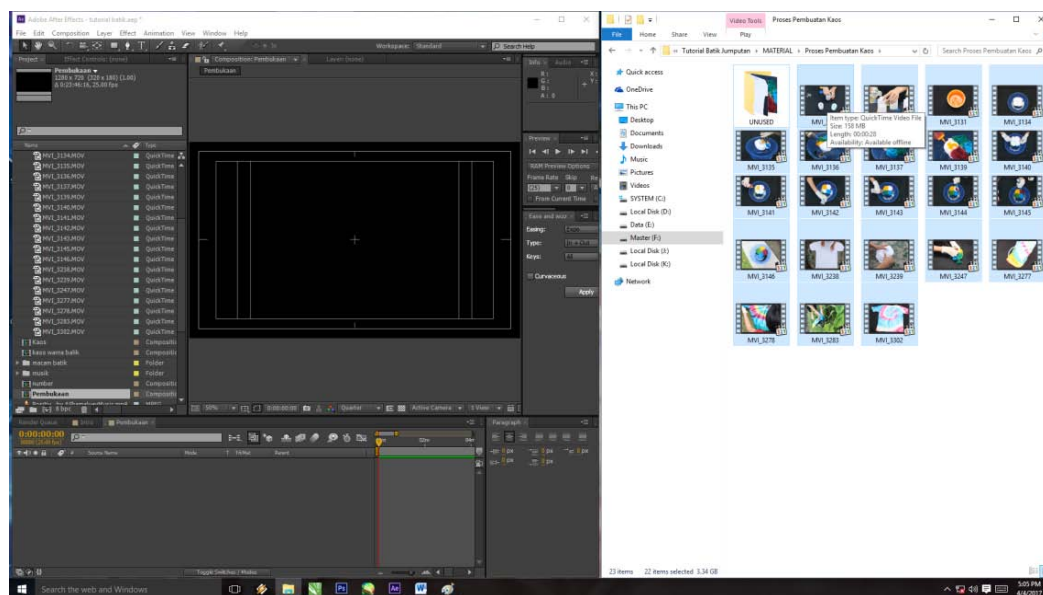
**Gambar 9: Pengeditan Foto menggunakan Adobe Photoshop Cs6**  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Setelah foto selesai diedit, tahap selanjutnya yaitu menyimpan hasil editan dalam *format JPEG* agar dapat dimasukkan dan di putar dalam *Software Adobe After Effect Cs6*. Kemudian proses selanjutnya adalah pengorganisasian folder secara sistematis mulai dari foto-foto yang sudah diedit dan video proses pembuatan batik jumptan hasil dokumentasi pribadi. Lalu dilanjutkan dengan

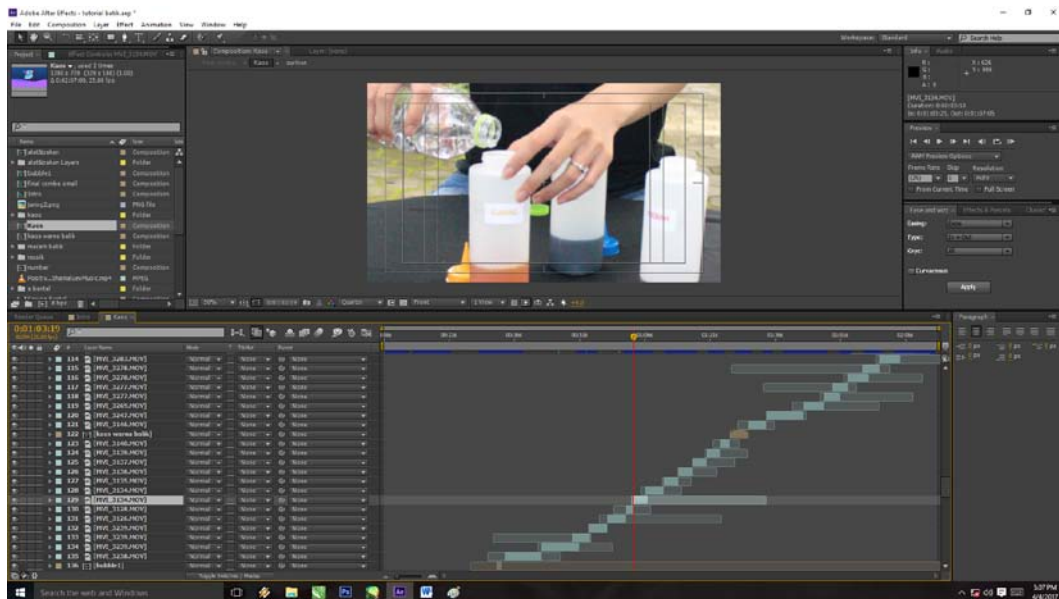
mengaplikasikannya ke dalam *Software Adobe After Effect Cs6* untuk diproses menjadi produk media pembelajaran audio visual membuat teknik jumptan untuk kelas VII di MTs Negeri Godean. Berikut tampilan proses pembuatan media pembelajaran audio visual membuat teknik jumptan tersebut:



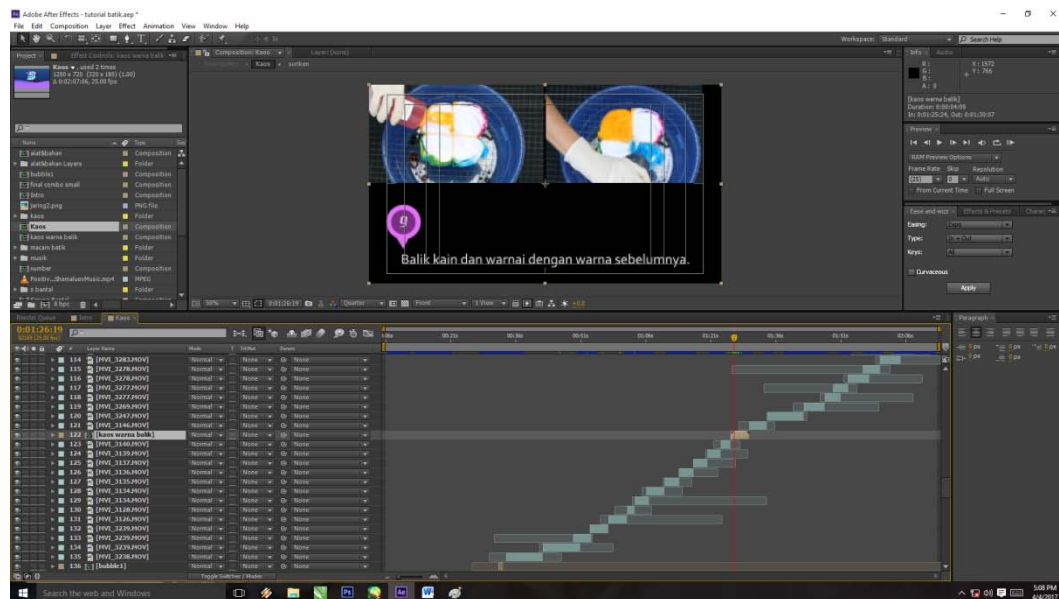
**Gambar 10: Pengorganisasian folder secara sistematis**  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



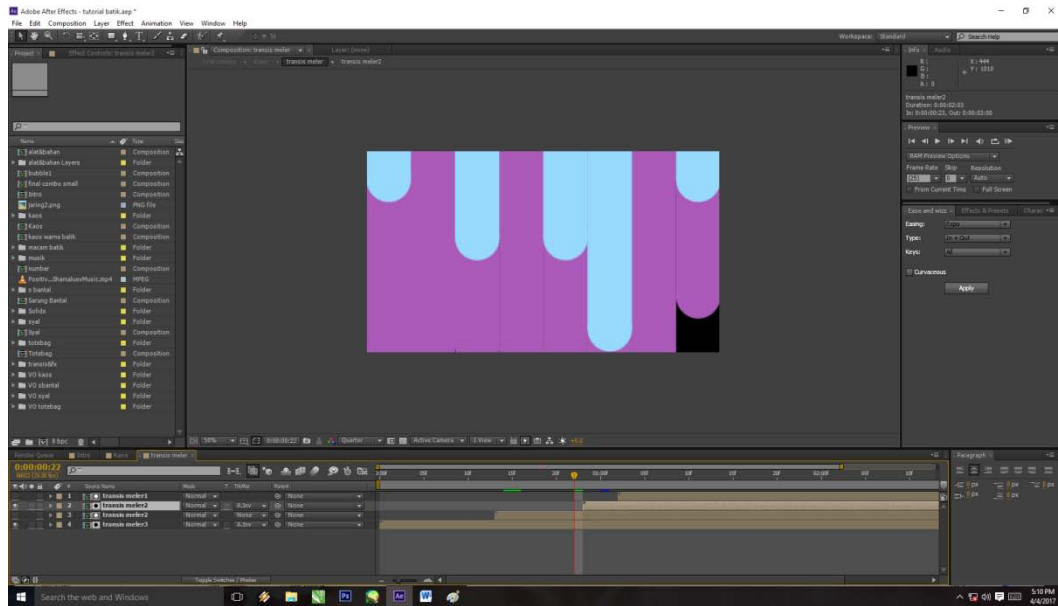
**Gambar 11: Memasukkan semua footage yang diperlukan ke dalam AE Cs6**  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



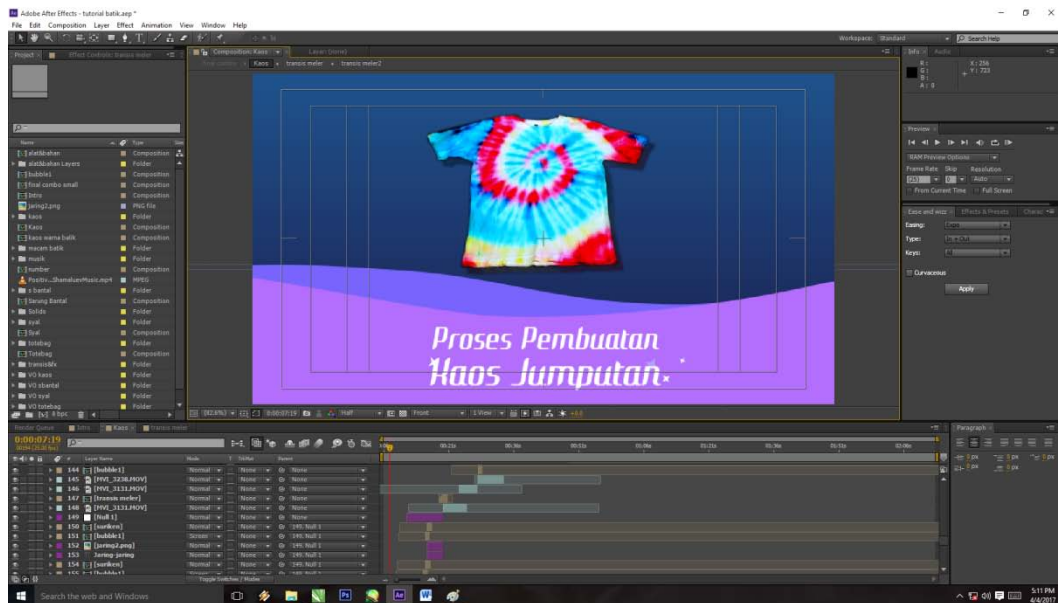
Gambar 12: Membuat *composition*, menyusun dan memotong *footage*  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



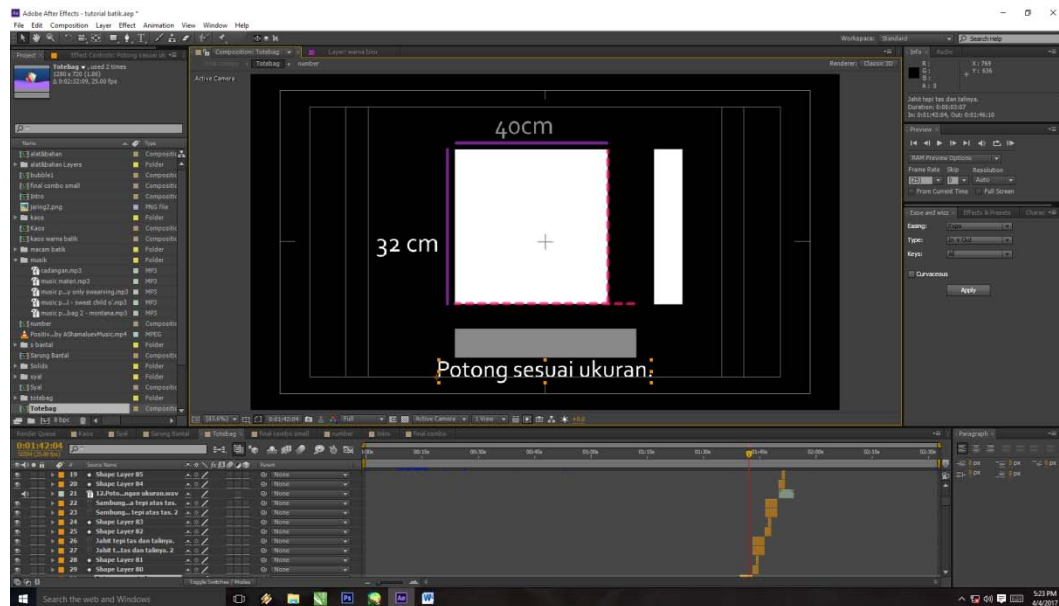
Gambar 13: Menambahkan teks yang diperlukan  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



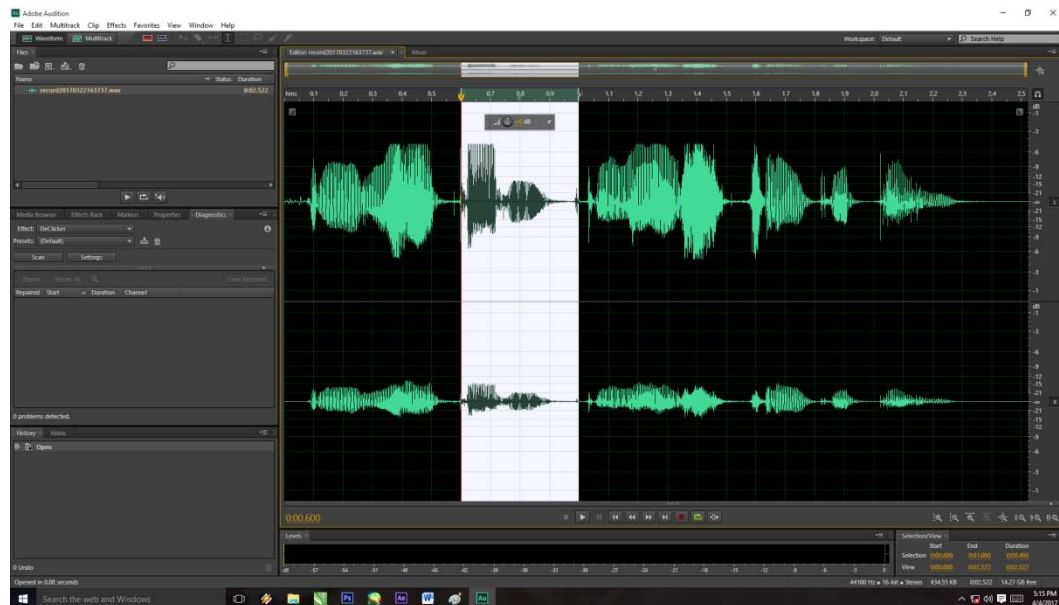
**Gambar 14: Membuat animasi transisi**  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



**Gambar 15: Melengkapi video dengan pembuka dan penutup dengan layout yang sesuai**  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



**Gambar 16: Menambahkan animasi pendukung**  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



**Gambar 17: Mengedit voice over (suara narator) menggunakan Adobe Audition Cs6 dan memasukkannya ke dalam Adobe After Effects Cs6**  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Setelah melalui tahap *Editing* maka didapatkan video pembelajaran membuat teknik jumptan ini berdurasi 11 menit 10 detik dengan rincian: pembukaan 10 detik, materi batik jumptan 42 detik, membuat kaos/baju 2 menit 2 detik, membuat totebag 2 menit 35 detik, membuat syal 1 menit 50 detik, membuat sarung bantal 3 menit 28 detik, dan penutupan 19 detik. Kemudian proses selanjutnya adalah melakukan pengemasan pada produk. Produk media pembelajaran audio visual membuat teknik jumptan tersebut dikemas dalam bentuk *compact disk/CD* agar lebih menarik, mudah disimpan dan mudah digunakan. Berikut tampilan stiker dan sampul CD:



**Gambar 20: Stiker dan sampul CD media pembelajaran audio visual membuat teknik jumptan**  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

#### 4. Validasi Produk

Pada tahap validasi produk melibatkan peran ahli materi dan ahli media yang berkompeten di bidangnya sebagai validator. Ahli materi pada kesempatan ini yaitu Randat Pratikawa, S.Pd. yang merupakan guru seni budaya dan prakarya di MTs Negeri Godean, dan Aran Handoko, S.Sn., M.Sn sebagai ahli media yang merupakan Dosen pengajar di Prodi Seni Rupa Universitas Negeri Yogyakarta.

Hasil validasi produk pada penelitian pengembangan ini dihimpun melalui angket penilaian yang diperoleh dari kedua ahli media tersebut yang kemudian diklasifikasikan menjadi aspek, serta dipusatkan pada kekurangan yang terdapat dalam komponen media pembelajaran audio visual membuat teknik jumpitan untuk kelas VII ini. Hal itulah yang perlu direvisi sehingga produk diharapkan menjadi semakin lebih baik dan layak untuk digunakan. Berikut data yang diperoleh dari hasil validasi yang dilakukan ahli materi dan ahli media:

a. Ahli materi

Validasi produk oleh ahli materi yaitu Randat Pratikawa, S.Pd. dilakukan sebanyak satu kali tanggal 11 April 2017 di MTs Negeri Godean. Uji validasi ahli materi ini terdiri dari 2 aspek yaitu: aspek pembelajaran dan aspek materi/isi. Sedangkan penilaian dilakukan dengan mengisi angket dengan skala interval 1-5 dan memberikan saran perbaikan. Berikut hasil data kedua aspek tersebut:

1) Aspek pembelajaran

Validasi pada aspek pembelajaran dimaksud untuk mengetahui kualitas media pembelajaran audio visual membuat teknik jumpitan kelas VII dari aspek pembelajaran. Butir-butir penilaian yang dinilai terdiri dari 8 butir indikator. Berdasarkan 11 indikator tersebut, dapat dideskripsikan 37,5% dikategorikan sangat baik, 62,5% dikategorikan baik, 0% dikategorikan cukup, 0% dikategorikan kurang dan 0% dikategorikan sangat kurang. Skor rata-rata pada aspek pembelajaran adalah 87,5% dan dikategorikan sangat baik. Indikator yang mendapatkan skor sangat baik yaitu kemudahan memahami materi, pemberian contoh langkah-langkah pembuatan, dan kedalaman materi. Indikator yang

mendapat kategori baik yaitu: kejelasan rumusan standar kompetensi, ketepatan tujuan kelengkapan materi, kedalaman materi, dan kejelasan petunjuk pembuatan. Hasil validasi selengkapnya pada aspek pembelajaran oleh ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 10: Hasil penilaian ahli materi terhadap aspek pembelajaran**

No.	Indikator	Skor	Kriteria
1.	Kejelasan rumusan standar kompetensi	4	Baik
2.	Kemudahan memahami materi	5	Sangat Baik
3.	Keruntutan penyajian materi	4	Baik
4.	Ketepatan tujuan	4	Baik
5.	Kelengkapan materi	5	Sangat Baik
6.	Pemberian contoh langkah-langkah pembuatan	5	Sangat Baik
7.	Kedalaman materi	4	Baik
8.	Kejelasan petunjuk pembuatan	4	Baik
Jumlah		35	
Rata-rata		4,37	Baik

## 2) Aspek Materi/Isi

Validasi pada aspek materi dimaksudkan untuk mengetahui kualitas media pembelajaran audio visual membuat teknik jumpitan kelas VII dari aspek materi. Butir-butir penilaian terdiri dari 9 butir indikator. Berdasarkan indikator tersebut dapat dideskripsikan 44% dikategorikan sangat baik, 55% dikategorikan baik, 0% dikategorikan cukup, 0% dikategorikan kurang, 0% dikategorikan sangat kurang. Skor rata-rata pada aspek materi/isi adalah 4,4 dan dikategorikan baik. Indikator yang mendapat skor sangat baik yaitu; kesesuaian dengan situasi siswa, kebersamaan materi dalam kehidupan, ketepatan contoh untuk memperjelas materi, dan kejelasan contoh pembuatan yang disajikan. Indikator yang mendapat

skor baik yaitu: kejelasan uraian materi, aktualisasi isi materi, kesesuaian materi dengan kompetensi, kejelasan bahasa yang digunakan, dan kejelasan rumusan standar kompetensi. Hasil validasi selengkapnya pada aspek materi oleh ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 11: Hasil penilaian ahli materi terhadap aspek materi/isi**

No.	Indikator	Skor	Kriteria
1.	Kejelasan uraian materi	4	Baik
2.	Kesesuaian dengan situasi siswa	5	Sangat Baik
3.	Aktualisasi isi materi	4	Baik
4.	Kebersamaan materi dalam kehidupan	5	Sangat Baik
5.	Kesesuaian materi dengan kompetensi	4	Baik
6.	Ketepatan contoh untuk memperjelas materi	5	Sangat Baik
7.	Kejelasan contoh pembuatan yang disajikan	5	Sangat Baik
8.	Kejelasan bahasa yang digunakan	4	Baik
9.	Kejelasan rumusan standar kompetensi	4	Baik
Jumlah		40	
Rata-rata		4,4	Baik

Berdasarkan hasil perhitungan presentase jumlah keseluruhan, aspek pembelajaran memperoleh 87,5% masuk dalam kategori sangat baik dan aspek materi/isi memperoleh 88,8% masuk dalam kategori sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan menurut ahli materi, media pembelajaran audio visual membuat teknik jumpitan ini termasuk sangat baik.

Menurut ahli materi, media ini sangat bagus untuk pembelajaran anak-anak karena sesuai dengan kondisi anak-anak yang cepat jenuh jika hanya dengan penjelasan teori tanpa visualisasi. Selain itu, ahli materi juga menyarankan untuk menambahkan contoh-contoh karya batik jumpitan yang sudah mendunia supaya anak-anak lebih termotivasi.

b. Ahli Media

Validasi produk oleh ahli media yaitu Aran Handoko, S.Sn., M.Sn. dilakukan sebanyak satu kali pada tanggal 11 April 2017. Uji validasi ahli media ini terdiri 2 aspek yaitu: aspek tampilan dan aspek *editing*. Sedangkan penilaian dilakukan dengan mengisi angket dengan interval 1-5 dan memberikan saran perbaikan. Berikut hasil data kedua aspek tersebut:

1) Aspek Tampilan

Aspek tampilan meliputi 8 indikator penilaian. Hasil aspek tampilan oleh ahli media dapat dideskripsikan 100% dikategorikan baik. Rata-rata skor penilaian pada aspek ini adalah 3,3 dan dikategorikan cukup. Indikator yang dikategorikan baik dan cukup adalah *layout* tata letak teks dan video, kesesuaian pemilihan jenis *font*, ukuran *font*, kesesuaian pemilihan musik, kejelasan suara narator, kesesuaian pemilihan musik dengan materi, kesesuaian pemilihan video dengan materi, dan durasi video. Hasil penilaian lengkap oleh ahli media dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 12: Hasil penilaian ahli media terhadap aspek tampilan

No.	Indikator	Skor	Kriteria
1.	<i>Layout</i> tata letak teks dan video	4	Baik
2.	Kesesuaian pemilihan jenis <i>font</i>	4	Baik
3.	Ukuran <i>font</i>	3	Cukup
4.	Kesesuaian pemilihan music	3	Cukup
5.	Kejelasan suara narator	3	Cukup
6.	Kesesuaian pemilihan musik dengan materi	3	Cukup
7.	Kesesuaian pemilihan video dengan materi	4	Baik
8.	Durasi video	3	Cukup
Jumlah		27	
Rata-rata		3,3	Cukup

## 2) Aspek *Editing*

Aspek *editing* meliputi 5 indikator. Hasil penilaian aspek pemrograman oleh ahli media dideskripsikan 100% dikategorikan baik. Rata-rata skor penilaian pada aspek ini adalah 4 dan dikategorikan baik. Indikator yang dikategorikan baik adalah: konsistensi penyajian, tingkat komunikatif dengan media, efisiensi teks, kesesuaian animasi motion grafik, dan kejelasan petunjuk pembuatan. Hasil penilaian lengkap tentang aspek editing oleh ahli media dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 13: Hasil penilaian ahli media terhadap aspek editing**

No.	Indikator	Skor	Kriteria
1.	Konsistensi penyajian	3	Cukup
2.	Tingkat komunikatif dengan media	4	Baik
3.	Efisiensi teks	3	Cukup
4.	Kesesuaian animasi motion grafik	4	Baik
5.	Kejelasan petunjuk pembuatan	4	Baik
Jumlah		18	
Rata-rata		3,6	Baik

Berdasarkan hasil perhitungan presentase jumlah keseluruhan, aspek tampilan memperoleh 67,5% masuk dalam kategori baik dan aspek *editing* memperoleh 72% masuk dalam kategori baik sehingga dapat disimpulkan menurut ahli media, media pembelajaran audio visual membatik teknik jumpitan ternasuk baik dan berdasarkan komentar/saran dari ahli media mengatakan media ini layak digunakan sebagai media referensi atau *suplement* dalam pembelajaran bagi siswa kelas VII di MTs Negeri Godean maupun *audience* umum.

## 5. Revisi Tahap I

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

- a. Penambahan animasi jarak garis pola antara garis yang satu dengan yang lainnya pada proses pembuatan syal sebelum memasuki proses pewarnaan agar siswa mengerti berapa jarak yang dibutuhkan untuk membuat pola jumputan.



Gambar 21: **Tampilan pemberian tanda pola jumputan sebelum revisi**  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 22: **Tampilan pemberian tanda pola jumputan setelah revisi**  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

- b. Pengurangan huruf V pada setiap narasi penjemuran kain yang sudah diwarnai.



Gambar 23: **Narasi proses penjemuran kain sebelum revisi**  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 24: **Narasi proses penjemuran kain setelah revisi**  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

- c. Garis tepi setiap *font* yang semula menggunakan *shadow* diganti menjadi *Outline* kecuali pada pengertian pada batik jumputan, karena pada saat background cerah huruf jadi kurang jelas terlihat.



Gambar 25: **Garis tepi teks narasi menggunakan *shadow* sebelum revisi**  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 26: **Garis tepi teks narasi menggunakan *outline* setelah revisi**  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

- d. Garis ungu yang ada di bawah setiap teks *running* perlu dihilangkan.



Gambar 27: **Tampilan narasi teks sebelum revisi**  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 28: **Tampilan narasi teks setelah revisi**  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

## 6. Uji Coba Produk

### a. Uji Coba Perorangan

Uji coba perorangan melibatkan 5 peserta didik kelas VII MTs Negeri Godean yang diambil secara acak dari kelas berbeda. Pelaksanaan uji coba berdurasi 20 menit pada tanggal 15 April 2017. Tujuan uji coba ini adalah untuk mendapatkan masukan guna perbaikan produk. Lokasi uji coba dilaksanakan di salah satu ruang kelas dan lab komputer di MTs Negeri Godean. Adapun hasil uji coba perorangan media pembelajaran membuat teknik jumptan ini dilakukan dengan menggunakan proyektor yang sudah ada di kelas dan lab komputer, karena disekolah tersebut sebagian besar kelas-kelas sudah difasilitasi dengan proyektor. Berikut alur pelaksanaan uji coba perorangan:

- 1) Memperkenalkan sekaligus memberikan penjelasan singkat tentang media pembelajaran audio visual membuat teknik jumptan untuk kelas VII dan angket yang harus diisi oleh peserta didik. Kemudian diikuti dengan pembagian angket pada peserta didik.



**Gambar 29. Memperkenalkan media pembelajaran audio visual membuat teknik jumputan pada peserta didik**  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

- 2) Setelah semua siap, peserta didik mulai menyaksikan dan memperhatikan media pembelajaran audio visual tersebut.



**Gambar 30: Peserta didik menyaksikan dan memperhatikan media pembelajaran audio visual membuat teknik jumputan**  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

- 3) Kemudian mengisi angket yang telah dibagi sebelumnya untuk menilai kelayakan media pembelajaran audio visual membuat teknik jumputan kelas VII sesuai dengan respon masing-masing peserta didik.



**Gambar 31: Peserta didik memberikan penilaian pada angket**

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Angket yang dibagikan pada peserta didik tersebut terbagi menjadi 4 aspek yaitu: aspek pembelajaran, aspek materi/isi, aspek tampilan, dan aspek *editing* (Lampiran III) dan hasil rata-rata uji coba perorangan media pembelajaran audio visual membuat teknik jumpitan ini pada aspek tampilan termasuk kedalam kategori sangat baik dengan rata-rata persentase 84%, aspek *editing* termasuk ke dalam kategori sangat baik dengan rata-rata persentase 84,8%, aspek pembelajaran termasuk kedalam kategori sangat baik dengan rata-rata 82,9%, dan aspek materi/isi termasuk kedalam kategori sangat baik dengan rata-rata persentase 80,8%.

Berikut adalah bentuk tabel hasil pengujian angket uji coba perorangan terhadap 5 orang siswa yang dibagi dalam beberapa aspek dan perhitungan jumlah persentase.

### A. Hasil Angket uji coba perorangan

Tabel 14: Aspek pembelajaran

No.	Indikator	Interval yang dipilih	Jumlah siswa yang memilih	Jumlah Skor	Kriteria
1.	Kejelasan rumusan standar kompetensi	4	4	16	Baik
		3	1	3	Cukup
2.	Kemudahan memahami materi	4	5	20	Baik
3.	Keruntutan penyajian materi	5	1	5	Sangat Baik
		4	3	12	Baik
		3	1	3	Cukup
4.	Ketepatan tujuan	5	2	10	Sangat Baik
		4	2	8	Baik
		3	1	3	Cukup
5.	Kelengkapan materi	5	1	5	Sangat Baik
		4	2	8	Baik
		3	1	3	Cukup
6.	Pemberian contoh langkah-langkah pembuatan	5	4	20	Sangat Baik
		4	1	4	Baik
7.	Kedalaman materi	5	1	5	Sangat Baik
		4	3	12	Baik
		3	1	3	Cukup
8.	Kejelasan petunjuk pembuatan	5	3	15	Sangat Baik
		4	2	8	Baik
<b>Jumlah</b>				<b>161</b>	
<b>Persentase</b>			<b>82,9%</b>		
<b>Rata-Rata</b>		<b>4,0</b>	<b>Baik</b>		

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh (keseluruhan angket)}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

$$= \frac{415}{500} \times 100\%$$

$$= 82,9\%$$

Tabel 15: Aspek Materi/isi

No.	Indikator	Interval yang dipilih	Jumlah siswa yang memilih	Jumlah Skor	Kriteria
1.	Kejelasan uraian materi	5	2	10	Sangat Baik
		4	2	8	Baik
		3	1	3	Cukup
2.	Kesesuaian dengan situasi siswa	5	2	10	Sangat Baik
		4	3	12	Baik
3.	Aktualisasi isi materi	5	1	5	Sangat Baik
		4	3	12	Baik
		3	1	3	Cukup
4.	Kebersamaan materi dalam kehidupan	5	2	10	Sangat Baik
		4	2	8	Baik
		3	1	3	Cukup
5.	Kesesuaian materi dengan kompetensi	5	3	15	Sangat Baik
		4	1	4	Baik
		2	1	2	Kurang
6.	Ketepatan contoh untuk memperjelas materi	5	3	15	Sangat Baik
		4	2	8	Baik
7.	Kejelasan contoh pembuatan yang disajikan	5	3	15	Sangat Baik
		4	2	8	Baik
8.	Kejelasan bahasa yang digunakan	5	1	5	Sangat Baik
		4	3	12	Baik
		3	1	3	Cukup
9.	Kejelasan rumusan standar kompetensi	5	2	10	Sangat Baik
		4	2	8	Baik
		3	1	3	Cukup
<b>Jumlah</b>				<b>192</b>	
<b>Persentase</b>				<b>80,8%</b>	
<b>Rata-Rata</b>				<b>4,2</b>	<b>Baik</b>

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

$$= \frac{404}{500} \times 100\%$$

$$= 80,8\%$$

Tabel 16: Aspek Tampilan

No.	Indikator	Interval yang dipilih	Jumlah siswa yang memilih	Jumlah Skor	Kriteria
1.	Layout tata letak teks dan video	5	1	5	Sangat Baik
		4	3	12	Baik
		3	1	3	Cukup
2.	Kesesuaian pemilihan jenis font/huruf	5	2	10	Sangat Baik
		4	2	8	Baik
		3	1	3	Cukup
3.	Ukuran font/huruf	5	2	10	Sangat Baik
		4	3	12	Baik
4.	Kesesuaian pemilihan musik dengan materi	5	1	5	Sangat Baik
		4	4	16	Baik
5.	Kejelasan suara narator	5	1	5	Sangat Baik
		4	1	4	Baik
		3	3	9	Cukup
6.	Kesesuaian pemilihan musik dengan materi	5	2	10	Sangat Baik
		4	2	8	Baik
		3	1	3	Cukup
7.	Kesesuaian pemilihan video dengan materi	5	3	15	Sangat Baik
		4	2	8	Baik
8.	Durasi video	5	2	10	Sangat Baik
		4	3	12	Baik
<b>Jumlah</b>				<b>168</b>	
<b>Persentase</b>				<b>84%</b>	
<b>Rata-Rata</b>		<b>4,2</b>	<b>Baik</b>		

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

$$= \frac{420}{500} \times 100\%$$

$$= 84\%$$

Tabel 17: *Aspek Editing*

No.	Indikator	Interval yang dipilih	Jumlah siswa yang memilih	Jumlah Skor	Kriteria
1.	Konsistensi penyajian	4	5	20	Baik
2.	Tingkat komunikatif dengan media	5	1	5	Sangat Baik
		4	3	12	Baik
		3	1	3	Cukup
3.	Efisiensi teks	5	2	10	Sangat Baik
		4	2	8	Baik
		3	1	3	Cukup
4.	Kesesuaian Animasi motion grafik	5	2	10	Sangat Baik
		4	2	8	Baik
		3	1	3	Cukup
5.	Kejelasan petunjuk pembuatan	5	3	15	Sangat Baik
		4	2	8	Baik
<b>Jumlah</b>				<b>105</b>	
<b>Persentase</b>				<b>84,8%</b>	
<b>Rata-Rata</b>		<b>4,2</b>	<b>Baik</b>		

$$\begin{aligned}
 \text{Presentase} &= \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\% \\
 &= \frac{424}{500} \times 100\% \\
 &= 84,8\%
 \end{aligned}$$

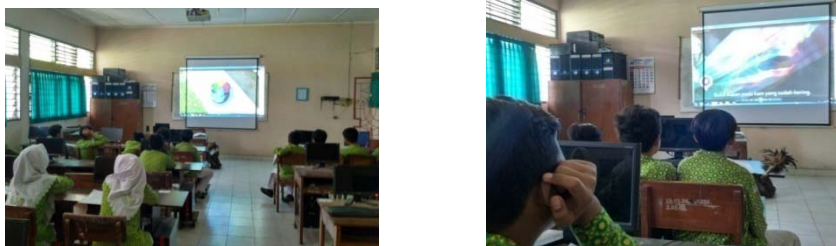
### B. Komentar/Saran peserta didik

Berdasarkan angket yang sudah terkumpul dari ke lima peserta didik didapatkan komentar yang baik dengan mengatakan video pembelajaran ini dapat memberi mereka ilmu tentang cara pembuatan batik jumputan.

Media pembelajaran audio visual membuat teknik jumputan ini setelah dilakukan uji coba perorangan ternyata sudah tidak perlu perbaikan lagi pada aspek dan bagian manapun. Berdasarkan hasil uji coba perorangan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran audio visual membuat teknik jumputan ini sudah layak dilakukan uji coba berikutnya.

#### b. Uji Coba Kelompok Kecil

Uji kelompok kecil dilaksanakan pada tanggal 21 April 2017 dengan melibatkan 15 peserta didik MTs Negeri Godean yang dipilih secara acak. Alur pelaksanaan uji coba kelompok kecil sama dengan alur uji coba sebelumnya yang intinya terbagi kedalam 3 tahap yaitu: pengenalan produk, uji coba produk, dan pengisian angket. Hasil angket uji coba kelompok kecil (Lampiran III) ini memperlihatkan bahwa media pembelajaran audio visual membuat teknik jumputan yang sedang dikembangkan masuk ke dalam kategori sangat baik dengan rincian: aspek tampilan termasuk ke dalam kategori sangat baik dengan rata-rata presentase 83%, aspek *editing* termasuk kedalam kategori sangat baik dengan rata-rata presentase 83,5%, aspek pembelajaran termasuk ke dalam kategori sangat baik dengan rata-rata presentase 84,8%, dan aspek materi/isi termasuk ke dalam kategori sangat baik dengan rata-rata presentase 80,7%.



Gambar 32. Suasana kelas pada saat uji coba kelompok kecil  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Berikut adalah bentuk tabel hasil pengujian angket uji coba kelompok kecil terhadap 15 orang siswa yang dibagi dalam beberapa aspek dan perhitungan jumlah persentase.

#### A. Hasil Angket uji coba Kelompok Kecil

Tabel 18: Aspek pembelajaran

No.	Indikator	Interval yang dipilih	Jumlah siswa yang memilih	Jumlah Skor	Kriteria
1.	Kejelasan rumusan standar kompetensi	5	6	30	Sangat Baik
		4	8	32	Baik
		3	1	3	Cukup
2.	Kemudahan memahami materi	5	7	35	Sangat Baik
		4	8	32	Baik
3.	Keruntutan penyajian materi	5	3	15	Sangat Baik
		4	9	36	Baik
		3	3	9	Cukup
4.	Ketepatan tujuan	5	4	5	Sangat Baik
		4	8	36	Baik
		3	3	9	Cukup
5.	Kelengkapan materi	5	7	35	Sangat Baik
		4	5	30	Baik
		3	3	9	Cukup
6.	Pemberian contoh langkah-langkah pembuatan	5	7	35	Sangat Baik
		4	5	20	Baik
		3	3	9	Cukup
7.	Kedalaman materi	5	9	45	Sangat Baik
		4	3	12	Baik
		3	3	9	Cukup
8.	Kejelasan petunjuk pembuatan	5	9	45	Sangat Baik
		4	5	20	Baik
		3	1	3	Cukup
	<b>Jumlah</b>			<b>511</b>	
	<b>Persentase</b>		<b>84,8%</b>		
	<b>Rata-Rata</b>	<b>4,2</b>	<b>Baik</b>		

$$\begin{aligned} \text{Presentase} &= \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\% \\ &= \frac{1272}{1500} \times 100\% \\ &= 84,8\% \end{aligned}$$

Tabel 19: Aspek Materi/isi

No.	Indikator	Interval yang dipilih	Jumlah siswa yang memilih	Jumlah Skor	Kriteria
1.	Kejelasan uraian materi	5	1	5	Sangat Baik
		4	5	20	Baik
		3	9	27	Cukup
2.	Kesesuaian dengan situasi siswa	5	5	25	Sangat Baik
		4	5	20	Baik
		3	5	25	Cukup
3.	Aktualisasi isi materi	5	2	10	Sangat Baik
		4	6	24	Baik
		3	5	10	Cukup
4.	Kebersamaan materi dalam kehidupan	5	3	15	Sangat Baik
		4	3	12	Baik
		3	9	27	Cukup
5.	Kesesuaian materi dengan kompetensi	5	1	5	Sangat Baik
		4	7	28	Baik
		3	7	21	Cukup
6.	Ketepatan contoh untuk memperjelas materi	5	2	10	Sangat Baik
		4	2	8	Baik
		3	12	36	Cukup
7.	Kejelasan contoh pembuatan yang disajikan	5	3	15	Sangat Baik
		4	5	20	Baik
		3	6	18	Cukup
8.	Kejelasan bahasa yang digunakan	5	2	10	Sangat Baik
		4	4	16	Baik
		3	6	18	Cukup
9.	Kejelasan rumusan standar kompetensi	5	3	15	Sangat Baik
		4	7	28	Baik
		3	5	15	Cukup
	<b>Jumlah</b>			<b>482</b>	
	<b>Persentase</b>		<b>80,7%</b>		
	<b>Rata-Rata</b>	<b>4</b>	<b>Baik</b>		

$$\begin{aligned} \text{Presentase} &= \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\% \\ &= \frac{1212}{1500} \times 100\% \\ &= 80,7\% \end{aligned}$$

Tabel 20: Aspek Tampilan

No.	Indikator	Interval yang dipilih	Jumlah siswa yang memilih	Jumlah Skor	Kriteria
1.	Layout tata letak teks dan video	5	9	45	Sangat Baik
		4	5	20	Baik
		3	1	3	Cukup
2.	Kesesuaian pemilihan jenis font/huruf	5	4	20	Sangat Baik
		4	10	40	Baik
		3	1	3	Cukup
3.	Ukuran font/huruf	5	6	30	Sangat Baik
		4	9	36	Baik
4.	Kesesuaian pemilihan musik dengan materi	5	2	10	Sangat Baik
		4	7	28	Baik
		3	6	18	Cukup
5.	Kejelasan suara narator	5	6	30	Sangat Baik
		4	9	36	Baik
		3	4	12	Cukup
6.	Kesesuaian pemilihan musik dengan materi	5	4	20	Sangat Baik
		4	5	20	Baik
		3	5	15	Cukup
		2	1	2	Kurang
7.	Kesesuaian pemilihan video dengan materi	5	5	25	Sangat Baik
		4	6	24	Baik
		3	4	12	
8.	Durasi video	5	4	20	Sangat Baik
		4	6	24	Baik
		3	3	9	Cukup
		2	2	4	Kurang
	<b>Jumlah</b>			<b>496</b>	
	<b>Persentase</b>			<b>83%</b>	
	<b>Rata-Rata</b>	<b>4,1</b>		<b>Baik</b>	

$$\begin{aligned}
 \text{Presentase} &= \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\% \\
 &= \frac{1245}{1500} \times 100\% \\
 &= 83\%
 \end{aligned}$$

Tabel 21: *Aspek Editing*

No.	Indikator	Interval yang dipilih	Jumlah siswa yang memilih	Jumlah Skor	Kriteria
1.	Konsistensi penyajian	5	1	5	Sangat Baik
		4	13	52	Baik
		3	1	3	Cukup
2.	Tingkat komunikatif dengan media	5	5	25	Sangat Baik
		4	5	20	Baik
		3	5	15	Cukup
3.	Efisiensi teks	5	8	40	Sangat Baik
		4	7	28	Baik
4.	Kesesuaian Animasi motion grafik	5	3	15	Sangat Baik
		4	8	32	Baik
		3	4	12	Cukup
5.	Kejelasan petunjuk pembuatan	5	11	55	Sangat Baik
		4	3	12	Baik
		3	1	3	
<b>Jumlah</b>				<b>312</b>	
<b>Persentase</b>			<b>83,5%</b>		
<b>Rata-Rata</b>		<b>4,1</b>	<b>Baik</b>		

$$\begin{aligned}
 \text{Presentase} &= \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\% \\
 &= \frac{1252}{1500} \times 100\% \\
 &= 83,5\%
 \end{aligned}$$

## **B. Komenta/Saran peserta didik**

Berdasarkan angket yang sudah terkumpul dari ke lima belas peserta didik didapatkan 80% dari siswa mengatakan video pembelajaran ini menginspirasi dalam pembuatan batik jumputan dan bagus, kemudian 20% membarikan saran untuk kedepannya karya yang dicontohkan lebih banyak lagi.

## **7. Revisi Tahap II**

Berdasarkan hasil penilaian uji coba kelompok kecil, dapat diketahui bahwa media pembelajaran audio visual membuat teknik jumputan yang dikembangkan ini termasuk dalam kategori sangat baik dengan presentase rata-rata keempat aspek tersebut 83%. Dengan demikian, tidak perlu dilakukan revisi produk akhir. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran audio visual membuat teknik jumputan ini telah layak untuk dijadikan media pembelajaran dalam pembelajaran prakarya batik jumputan bagi peserta didik kelas VII.

## **8. Uji Coba Massal**

Uji coba massal dilaksanakan pada tanggal 22 April 2017 dengan melibatkan 32 peserta didik yang dipilih secara acak dari kelas yang berbeda. Alur pelaksanaan pada uji coba massal ini sama dengan uji coba sebelum-sebelumnya yang intinya terdiri dari 3 tahapan yaitu: tahap pengenalan produk, uji coba produk, dan terakhir penilaian produk menggunakan angket.



Gambar 33. Suasana kelas pada saat uji coba kelompok besar

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Berikut adalah bentuk tabel hasil pengujian angket uji coba kelompok besar terhadap 32 orang siswa yang dibagi dalam beberapa aspek dan perhitungan jumlah persentase.

#### A. Hasil Angket uji coba Kelompok Massal/Besar

Tabel 22: Aspek *Editing*

No.	Indikator	Interval yang dipilih	Jumlah siswa yang memilih	Jumlah Skor	Kriteria
1.	Konsistensi penyajian	5	5	25	Sangat Baik
		4	19	76	Baik
		3	7	21	Cukup
		2	1	2	Kurang
2.	Tingkat komunikatif dengan media	5	10	50	Sangat Baik
		4	15	60	Baik
		3	6	18	Cukup
		2	1	2	Kurang
3.	Efisiensi teks	5	7	45	Sangat Baik
		4	19	76	Baik
		3	6	18	Kurang
4.	Kesesuaian Animasi motion grafik	5	9	45	Sangat Baik
		4	17	56	Baik
		3	5	15	Cukup
		2	1	2	Kurang

5.	Kejelasan petunjuk pembuatan	5	16	80	Sangat Baik
		4	13	52	Baik
		3	3	9	Kurang
		<b>Jumlah</b>		<b>657</b>	
		<b>Persentase</b>	<b>82%</b>		
		<b>Rata-Rata</b>	<b>Baik</b>		

$$\begin{aligned}
 \text{Presentase} &= \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\% \\
 &= \frac{2626}{3200} \times 100\% \\
 &= 82\%
 \end{aligned}$$

Tabel 23: Aspek Tampilan

No.	Indikator	Interval yang dipilih	Jumlah siswa yang memilih	Jumlah Skor	Kriteria
1.	<i>Layout</i> tata letak teks dan video	5	10	50	Sangat Baik
		4	18	72	Baik
		3	4	12	Cukup
2.	Kesesuaian pemilihan jenis <i>font</i> /huruf	5	7	35	Sangat Baik
		4	20	80	Baik
		3	5	15	Cukup
3.	Ukuran <i>font</i> /huruf	5	16	80	Sangat Baik
		4	10	40	Baik
		3	6	18	Cukup
4.	Kesesuaian pemilihan musik dengan materi	5	14	70	Sangat Baik
		4	11	44	Baik
		3	8	24	Cukup
5.	Kejelasan suara narator	5	8	40	Sangat Baik
		4	11	44	Baik
		3	8	24	Cukup
6.	Kesesuaian pemilihan musik dengan materi	5	9	45	Sangat Baik
		4	15	60	Baik
		3	6	18	Cukup
		2	2	4	Kurang

7.	Kesesuaian pemilihan video dengan materi	5	10	50	Sangat Baik
		4	15	60	Baik
		3	5	15	Cukup
		2	1	2	Kurang
8.	Durasi video	5	9	45	Sangat Baik
		4	16	64	Baik
		3	5	15	Cukup
		2	2	4	Kurang
<b>Jumlah</b>			<b>1030</b>		
<b>Persentase</b>			<b>81,4%</b>		
<b>Rata-Rata</b>		<b>4</b>	<b>Baik</b>		

$$\begin{aligned}
 \text{Presentase} &= \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\% \\
 &= \frac{2605}{3200} \times 100\% \\
 &= 81,4\%
 \end{aligned}$$

Tabel 24: Aspek Materi/isi

No.	Indikator	Interval yang dipilih	Jumlah siswa yang memilih	Jumlah Skor	Kriteria
1.	Kejelasan uraian materi	5	12	60	Sangat Baik
		4	18	72	Baik
		3	2	6	Cukup
2.	Kesesuaian dengan situasi siswa	5	10	50	Sangat Baik
		4	14	56	Baik
		3	5	15	Cukup
		2	3	6	Kurang
3.	Aktualisasi isi materi	5	9	45	Sangat Baik
		4	14	56	Baik
		3	7	21	Cukup
		2	2	4	Kurang
4.	Kebersamaan materi dalam kehidupan	5	9	45	Sangat Baik
		4	14	56	Baik
		3	6	18	Cukup
		2	3	6	Kurang

5.	Kesesuaian materi dengan kompetensi	5	12	60	Sangat Baik
		4	18	72	Baik
		3	2	6	Cukup
6.	Ketepatan contoh untuk memperjelas materi	5	12	60	Sangat Baik
		4	16	64	Baik
		3	3	9	Cukup
		2	1	2	Kurang
7.	Kejelasan contoh pembuatan yang disajikan	5	11	55	Sangat Baik
		4	9	36	Baik
		3	2	6	Cukup
8.	Kejelasan bahasa yang digunakan	5	15	85	Sangat Baik
		4	12	48	Baik
		3	3	9	Cukup
		2	2	4	Kurang
9.	Kejelasan rumusan standar kompetensi	5	7	35	Sangat Baik
		4	17	68	Baik
		3	7	21	Cukup
		2	1	2	Kurang
	<b>Jumlah</b>			<b>1158</b>	
	<b>Persentase</b>		<b>81,4%</b>		
	<b>Rata-Rata</b>		<b>Baik</b>		

$$\begin{aligned}
 \text{Presentase} &= \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\% \\
 &= \frac{2605}{3200} \times 100\% \\
 &= 81,4\%
 \end{aligned}$$

Tabel 25: Aspek Pembelajaran

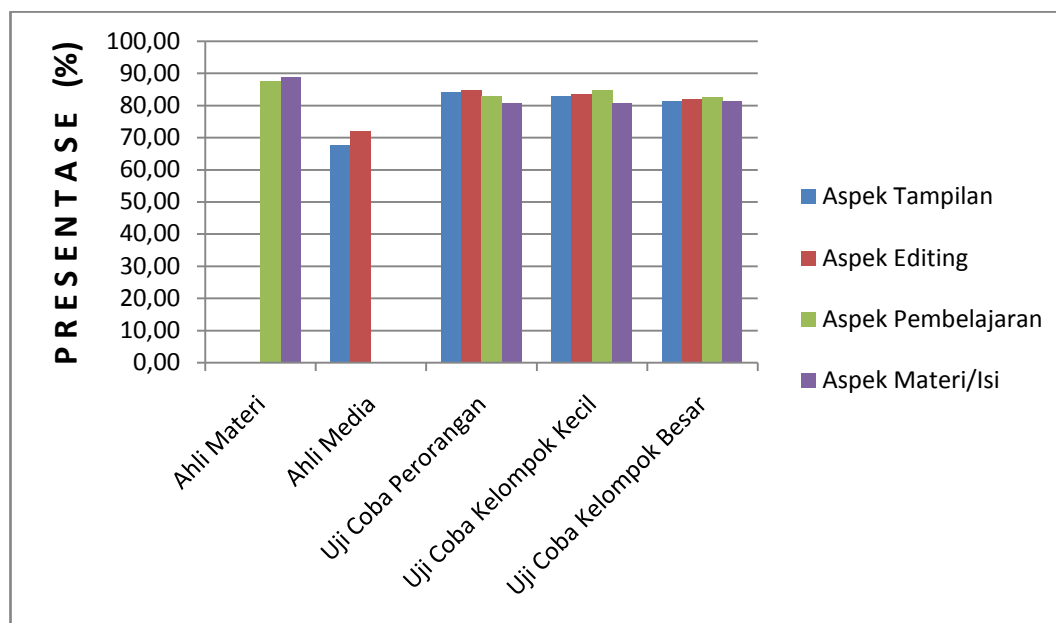
No.	Indikator	Interval yang dipilih	Jumlah siswa yang memilih	Jumlah Skor	Kriteria
1.	Kejelasan rumusan standar kompetensi	5	1	5	Sangat Baik
		4	23	92	Baik
		3	7	21	Cukup
		2	1	2	Kurang
2.	Kemudahan memahami materi	5	6	30	Sangat Baik
		4	17	68	Baik
		3	7	21	Cukup
		2	2	4	Kurang
3.	Keruntutan penyajian materi	5	12	60	Sangat Baik
		4	19	76	Baik
		3	5	15	Cukup
		2	1	2	Kurang
4.	Ketepatan tujuan	5	10	50	Sangat Baik
		4	18	72	Baik
		3	2	6	Cukup
		2	2	4	Kurang
5.	Kelengkapan materi	5	7	35	Sangat Baik
		4	18	72	Baik
		3	6	18	Cukup
		2	1	2	Kurang
6.	Pemberian contoh langkah-langkah pembuatan	5	14	70	Sangat Baik
		4	10	40	Baik
		3	8	24	Cukup
7.	Kedalaman materi	5	8	40	Sangat Baik
		4	22	88	Baik
		3	1	3	Cukup
		2	1	2	Kurang
8.	Kejelasan petunjuk pembuatan	5	14	70	Sangat Baik
		4	12	48	Baik
		3	5	15	Cukup
		2	1	2	Kurang
	<b>Jumlah</b>			<b>1078</b>	
	<b>Persentase</b>		<b>82,4%</b>		
	<b>Rata-Rata</b>	<b>4,2</b>	<b>Baik</b>		

$$\begin{aligned}\text{Presentase} &= \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\% \\ &= \frac{2640}{3200} \times 100\% \\ &= 82,4\%\end{aligned}$$

### **B. Komentar/Saran peserta didik**

Berdasarkan angket yang sudah terkumpul dari ke tiga puluh dua peserta didik didapatkan beberapa komentar yang baik dan masukan untuk video pembuatan video kedepannya yakni 60% dari siswa mengatakan video pembelajaran ini sangat baik dan materi yang disampaikan jelas kemudian 30% mengatakan video ini bagus dan cukup baik sedangkan 10% dari siswa memberikan saran agar durasi video lebih ditambah lagi dan diperlambat.

Berdasarkan hasil penilaian menggunakan angket melalui uji coba massal (Lampiran III) ini memperlihatkan bahwa media ini layak untuk digunakan sebagai alat bantu penyampaian materi dalam pembelajaran batik jumputan untuk peserta didik kelas VII, dengan rincian: aspek pembelajaran termasuk dalam kategori sangat baik dengan rata-rata persentase 82,4% aspek materi/isi termasuk ke dalam kategori sangat baik dengan rata-rata 81,4%, aspek tampilan termasuk ke dalam kategori sangat baik 81,4%, aspek *editing* termasuk ke dalam kategori sangat baik dengan rata-rata presentase 82%. Berikut dapat dilihat pada diagram rekapan hasil ahli materi, ahli media dan peserta didik:



Gambar 34. **Diagram rekapan hasil validasi ahli media dan uji coba**  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

## 9. Produksi Massal

Setelah memenuhi semua kriteria tahap terakhir adalah memproduksi media pembelajaran membuat teknik jumpitan dalam bentuk *compact disc* (CD) sejumlah sesuai permintaan yang dibutuhkan.

### H. Kelayakan Media Pembelajaran Audio Visual Membuat Teknik Jumpitan untuk Siswa Kelas VII di MTs Negeri Godean

Berdasarkan penilaian ahli materi media pembelajaran audio visual membuat teknik jumpitan ini menunjukkan tingkat valid yang tinggi, sehingga layak digunakan untuk pembelajaran siswa kelas VII dengan kondisi anak-anak yang cepat jenuh jika hanya dengan penjelasan teori tanpa visualisasi. Dari pengujian ahli materi tersebut didapatkan hasil bahwa video tutorial Batik Jumpitan ini valid dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran prakarya batik jumpitan di kelas VII MTs Negeri Godean.

Berdasarkan penilaian ahli media pembelajaran membuat teknik jumputan menunjukkan tingkat valid yang tinggi sehingga layak digunakan sebagai media referensi atau *suplement* dalam pembelajaran batik jumputan. Setelah dilakukan pengujian oleh ahli media dan diperoleh saran untuk memperbaiki media pembelajaran dari aspek tampilan, kemudian dilakukan tindak lanjut untuk memperbaiki dan menyempurnakan media pembelajaran tersebut. Dari pengujian ahli media tersebut didapatkan hasil bahwa media pembelajaran membuat teknik jumputan ini valid dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran prakarya batik jumputan di MTs Negeri Godean.

Kemudian dari beberapa ranah aspek pembelajaran, video pembelajaran ini mampu memberikan beberapa aspek bagi siswa yang pertama dari ranah aspek kognitif siswa mampu mengetahui materi batik jumputan dengan jelas dan mengerti seperti apa proses pembuatan batik jumputan, selanjutnya dari ranah aspek afektif siswa mampu menghargai karyanya maupun karya orang lain dan juga proses pembuatan karya tersebut, dan dari ranah psikomotorik dapat dikatakan sebagai ranah keterampilan yang dimiliki peserta didik yang menggambarkan kemampuannya secara fisik dalam pembuatan batik jumputan setelah mereka melihat video pembelajaran ini. Namun dalam penelitian ini, peserta didik belum melakukan praktik pembuatan batik jumputan dikarenakan keterbatasan waktu yang diberikan oleh pihak sekolah untuk melakukan uji coba produk. Namun, peserta didik diharapkan dapat membuat batik jumputan dengan beberapa teknik yang sudah dijelaskan pada video.

Berdasarkan hasil dari tanggapan siswa terhadap media pembelajaran audio visual membuat teknik jumputan yang berupa komentar dan saran, media pembelajaran ini sangat bermanfaat karena dapat mempermudah dan memperjelas materi yang disampaikan. Mulai dari pengertian, alat dan bahan, macam-macam batik jumputan, dan proses pembuatan batik jumputan dapat dimengerti oleh siswa karena tidak membosankan dan dikemas dengan menarik sehingga mampu menimbulkan kreatifitas siswa dan dapat memberikan motivasi kepada siswa dalam pengerjaan batik jumputan. Seperti yang dinyatakan oleh Riyana (2007: 6) tentang tujuan penggunaan video pembelajaran yaitu memperjelas dan dapat digunakan secara tepat dan bervariasi. Teori ini terbukti dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran prakarya batik jumputan sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan lancar, menjadikan siswa lebih aktif dan membantu guru dalam menjelaskan materi pembuatan batik jumputan.

Media pembelajaran audio visual membuat teknik jumputan ini bisa digunakan di seluruh SMP/MTs pada mata pelajaran prakarya batik jumputan sesuai dengan kompetensi dasar yang ditentukan. Tanggapan yang lain menurut siswa adalah durasi video yang terlalu cepat dan siswa tidak bisa menyaksikan video pembelajaran ini ketika bersamaan dengan praktik pembuatan batik jumputan karena video ini hanya bisa dioperasikan dengan laptop, komputer, dan vcd/dvd player yang harus disambungkan dengan monitor yang terdapat didalam kelas. Sedangkan praktik pembuatan batik jumputan dilakukan di halaman sekolah untuk proses pewarnaan dan pencelupannya. Namun, menurut pendapat

siswa media pembelajaran audio visual membuat teknik jumpitan ini mempunyai banyak kelebihan di antaranya ukuran tampilan video yang fleksibel dan dapat diatur sesuai dengan kebutuhan. Media pembelajaran ini juga merupakan bahan ajar non cetak yang kaya akan informasi dan pengetahuan karena dapat sampai di hadapan siswa secara langsung sehingga dapat menambah wawasan siswa dan dapat memotivasi siswa sehingga siswa lebih berkreasi dalam membuat batik jumpitan. Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Daryanto (2012: 90) tentang keuntungan dan kelebihan dalam menggunakan video pembelajaran, diantaranya ukuran tampilan video sangat fleksibel dan dapat diatur sesuai kebutuhan, video merupakan bahan ajar non cetak yang kaya akan informasi dan lugas karena dapat langsung sampai ke hadapan siswa secara langsung, dan video menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran.

## **BAB V PENUTUP**

### **A. Kesimpulan**

#### **1. Proses Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Membatik Teknik Jumputan untuk Siswa Kelas VII di MTs Negeri Godean**

Pengembangan dan penelitian media pembelajaran audio visual membatik teknik jumputan ini dibuat dengan beberapa langkah sebagai berikut: potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi produk, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, dan produksi massal. Setelah melakukan uji coba keseluruhan dapat disimpulkan bahwa uji coba media pembelajaran audio visual membatik teknik jumputan ini masuk dalam kategori sangat layak untuk digunakan dengan hasil rerata keseluruhan skor total 83,17%. Dengan demikian, pengembangan media yang dilakukan peneliti layak dan dapat digunakan dalam pembelajaran prakarya batik jumputan kelas VII di MTs Negeri Godean.

#### **2. Kelayakan Media Pembelajaran Audio Visual Membatik Teknik Jumputan untuk Siswa Kelas VII di MTs Negeri Godean**

Kelayakan media pembelajaran audio visual membatik teknik jumputan yang telah dinilai oleh ahli materi dan ahli media, menunjukkan bahwa media pembelajaran audio visual membatik teknik jumputan ini valid dengan revisi, dan kelayakan media pembelajaran ini dilihat dari aspek materi dan aspek media tingkat kelayakannya termasuk pada kategori layak dan baik dengan hasil rerata penilaian dari ahli 78,95%. Secara keseluruhan, tingkat kelayakan media

pembelajaran audio visual membuat teknik jumputan ini jika dilihat dari hasil penelitian uji coba peserta didik terhadap keempat aspek termasuk dalam kategori sangat baik dengan rerata keseluruhan skor 83,17%.

## **B. SARAN**

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

1. Bagi MTs Negeri Godean, agar memanfaatkan media pembelajaran audio visual ini sebagai alternatif suplemen media pembelajaran dalam proses pembelajaran dan menambah lagi koleksi produk-produk multimedia lainnya.
2. Bagi Guru Prakarya MTs Negeri Godean, agar tujuan hasil pembelajaran bisa tercapai dengan maksimal lebih baik guru mengatur waktu rencana pelaksanaan pembelajaran, dengan menambahkan waktu lebih lama pada tahap penyampaian materi dan proses pembuatan batik sebelum memasuki proses praktik pembuatan batik jumputan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anshoriy, Nasruddin. 2008. *Pendidikan Berwawasan Kebangsaan: Kesadaran Ilmiah Berbasis Multikulturalisme*. Yogyakarta: LKiS.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Astuti, R. T. 2013. *Pengembangan Motif Jumputan Menggunakan Jarum Pentul sebagai Alat Perintang Warna pada Kain Sutra dan Katun*. Yogyakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Asyar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Budiyono, dkk. 2008. *Kriya Tekstil Jilid 1 Kelas 10*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Cheppy Riyana. 2007. *Pedoman Pengembangan Video*. Bandung : Program P3AI Universitas Pendidikan Indonesia.
- Darmawan, Deni.2013. *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Daryanto. 2012. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Hamalik, Oemar. 1989. *Media Pendidikan*. Bandung: Alumni.
- Hamalik, Oemar. 2011. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Handoyo, Joko Dwi. 2008. *Batik dan Jumputan*. Yogyakarta : PT. Macanan Jaya Cemerlang.
- Ishak, A dan Deni Darmawan. 2013. *Teknologi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Muhibbin, Syah. 2013. *Psikologi pendidikan*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Mulyantiningsih, Endang. 2011. *Riset Terapan Bidang Pendidikan dan Teknik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta: Referensi (GP Press Group).
- Mundilarto. 2012. *Penilaian Hasil Belajar Fisika*. Yogyakarta : UNY Press.

- Probowati, Inayah. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Mekanika Teknik Berbasis Animasi di SMK Teknik Gambar Bangunan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Skripsi S1. Surakarta: FKIP UNS.
- Riduwan. 2013. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, A. 2013. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Cv. Rajawali
- Sadiman, S. Arif dkk. 2012. *Media Pendidikan*. Depok: Raja Grafindo Persada.
- Sanaki, Hujair AH. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba.
- Suardi, Moh. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sanjaya, W. 2011. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sudaryono. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sugiyono. 2006. *Statistik Untuk Penelitian*. Bandung : CV. Alfabeta.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi, Arikunto. 2011. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Edisi revisi V. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suharsimi, Arikunto. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta : Kencana Prenada. Media Grup.
- Susilana, R. dan Cepi Riyana. 2009. *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Syaiful, Sagala. 2010. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung. Alfabeta.
- Thobroni, M. dan Mustofa, A. *Belajar dan Pembelajaran: Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran dalam Pembangunan Nasional*. Edisi Cetakan II. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Tim Puslitjaknov. (2008). *Metode Penelitian Pengembangan*. Pusat Penelitian Kebijakan Dan Inovasi Pendidikan Badan Penelitian Dan Pengembangan Departemen Pendidikan Nasional: Jakarta.

- Virdayana. 2011. *Pengembangan Model Pembelajaran Realistic Mathematic Education (RME) pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik Bangunan (MTB) untuk Meningkatkan Efektifitas Hasil dan Proses Belajar*. Skripsi S1. Surakarta: FKIP UNS.
- Wina, Sanjaya. 2008. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: PT. Prenada Media Grup.

# LAMPIRAN

## X. PRAKARYA

### A. Kerajinan

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

KI 1 : Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya

KI 2 : Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya

KI 3 : Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata

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

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1.1 Menghargai keberagaman produk kerajinan di daerah setempat sebagai 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 pengamatan, penilaian diri, penilaian teman sejawat oleh peserta didik, dan jurnal		
2.1 Menghargai rasa ingin tahu dan sikap santun dalam menggali informasi tentang keberagaman produk kerajinan daerah setempat sebagai wujud cinta tanah air dan bangga pada produk Indonesia					

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>2.2 Menghayati perilaku jujur, percaya diri, dan mandiri dalam merancang dan membuat karya kerajinan</p> <p>2.3 Menghargai kemauan bertoleransi, disiplin dan bertanggung jawab dalam penggunaan alat dan bahan, serta teliti dan rapi saat melakukan berbagai kegiatan pembuatan karya kerajinan</p>					
<p>3.1 Memahami desain pembuatan dan pengemasan karya kerajinan bahan alam berdasarkan konsep dan prosedur berkarya sesuai wilayah setempat.</p> <p>4.1 Mencoba membuat karya kerajinan dan pengemasan dari bahan alam sesuai desain dan bahan alam yang ada di wilayah setempat</p>	<p>Karya kerajinan dari bahan alam, meliputi</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Pengertian kerajinan dari bahan alam (tanah liat, serat alam, kayu, bambu, rotan, kulit, batu, dll)</li> <li>Jenis karya kerajinan dari bahan alam dan fungsinya</li> <li>Motif ragam</li> </ol>	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Melakukan pengamatan dengan cara membaca dan menyimak dari kajian literatur/media tentang pengetahuan kerajinan dari bahan alam, jenis bahan dasar, alat, teknik, dan prosedur pembuatan karya kerajinan agar terbangun rasa ingin tahu</li> <li>Melakukan kegiatan observasi ke tempat pembuatan kerajinan dari bahan alam tentang motif ragam hias daerah dan bahan produk agar terbiasa bersikap santun, terbangun rasa bangga/cinta tanah air dan rasa syukur pada Tuhan.</li> </ul>	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengkaji literatur untuk memperoleh pengetahuan konseptual kerajinan dari bahan alam</li> <li>Observasi ke tempat pembuatan kerajinan dari bahan alam untuk memperoleh pengetahuan praktis</li> </ul> <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Pembuatan rancangan/desain gagasan untuk pembuatan karya</li> </ul>	8 JP	<p>Contoh karya kerajinan dari bahan alam</p> <p>Aneka bahan alam (tanah liat, aneka serat alam, kayu, bambu, rotan, kulit, batu, dll)</p> <p>Buku pelajaran,</p>

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	<p>hias pada kerajinan dari bahan alam</p> <p>4. Bahan, alat, teknik dan proses pembuatan karya kerajinan dari bahan alam</p> <p>5. Pengemasan karya kerajinan dari bahan alam</p>	<p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Melakukan diskusi tentang aneka karya yang berkaitan dengan fungsi karya, bahan dasar, alat, teknik, dan prosedur pembuatan kerajinan dari bahan alam yang diperoleh dari kajian literatur dan observasi agar terbangun sikap kerjasama dan toleransi.</li> </ul> <p>Mengumpulkan Informasi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengolah informasi yang didapat dari kajian literatur dan observasi ke tempat pembuatan kerajinan dari bahan alam agar terbangun sikap teliti, jujur, mandiri dan tanggung jawab.</li> </ul> <p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Menyimpulkan dan membuat laporan hasil pengamatan/kajian literatur tentang pengetahuan, bahan, alat, teknik, dan proses yang digunakan pada pembuatan karya kerajinan dari bahan alam yang ada di lingkungan wilayah setempat atau nusantara.</li> <li>Membuat rancangan gagasan dalam bentuk gambar sketsa/tertulis untuk kegiatan pembuatan karya kerajinan dari bahan alam dan pengemasannya berdasarkan orisinalitas ide yang jujur, sikap</li> </ul>	<p>kerajinan dari bahan alam</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Pembuatan karya kerajinan dari bahan alam</li> <li>Pembuatan kemasan untuk produk kerajinan dari bahan alam</li> </ul> <p>Keterampilan: Penilaian Portofolio</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Kumpulan hasil kerja peserta didik dalam bentuk tertulis, foto dan gambar atau karya yang mendeskripsikan rancangan/desain gagasan, proses pembuatan karya, hasil uji pembuatan karya, dan produk kerajinan bahan alam yang dihasilkan</li> </ul>		<p>buku referensi yang relevan, majalah, koran, hasil penelitian, audio-visual, media maya (internet) dan produksi pembuatan karya kerajinan dari bahan alam di lingkungan setempat</p>

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>percaya diri dan mandiri.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat dan menyajikan karya kerajinan dari bahan alam dan penguemasannya dengan cara/teknik dan prosedur yang tepat dengan menunjukkan sikap bekerjasama, toleransi, disiplin, tanggung jawab dan peduli akan kerapihan dan kebersihan lingkungannya.</li> <li>• Membuat laporan portofolio dalam berbagai bentuk seperti tulisan, foto dan gambar yang mendeskripsikan pengetahuan, bahan, alat, teknik, dan proses pembuatan karya dan penguemasannya dengan tampilan menarik terhadap karya kerajinan dari bahan alam yang dibuatnya sebagai pemahaman akan pengetahuan/ konseptual dan prosedural.</li> </ul> <p>Mengomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mempresentasikan hasil kajian literatur dan observasi pembuatan kerajinan dari bahan alam untuk mengetahui pemahaman secara konseptual</li> <li>• Mengevaluasi/menguji hasil pembuatan karya kerajinan dari bahan alam untuk memperlihatkan kejujuran dalam berkarya.</li> <li>• Mempresentasikan rancangan</li> </ul>			

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
3.2 Mengidentifikasi proses modifikasi karya kerajinan dan pengemasan dari bahan alam sesuai wilayah setempat.	Karya kerajinan modifikasi dari bahan alam, meliputi: 1. Pengertian modifikasi kerajinan dari bahan alam (tanah liat, serat alam, kayu, bambu, rotan, kulit, batu, dll)	gagasan, pembuatan karya kerajinan dari bahan alam, serta penyajian dan pengemasannya berdasarkan konsep dan prosedur berkarya, juga untuk memperhatikan kejujuran, mandiri, dan tanggung jawab dalam berkarya.			
3.2 Mengidentifikasi proses modifikasi karya kerajinan dan pengemasan dari bahan alam sesuai wilayah setempat.	Karya kerajinan modifikasi dari bahan alam, meliputi: 1. Pengertian modifikasi kerajinan dari bahan alam (tanah liat, serat alam, kayu, bambu, rotan, kulit, batu, dll)	Mengamati • Melakukan pengamatan dengan cara membaca dan menyimak dari kajian literatur/media tentang pengetahuan modifikasi kerajinan dari bahan alam, jenis bahan dasar, alat, teknik, dan prosedur pembuatan karya kerajinan agar terbangun rasa ingin tahu • Melakukan kegiatan observasi ke tempat pembuatan kerajinan modifikasi dari bahan alam tentang motif ragam hias daerah dan bahan produk agar terbiasa bersikap santun, terbangun rasa bangga/cinta tanah air dan rasa syukur pada Tuhan.	Sikap: Observasi • Penilaian tentang perilaku saling menghormati, toleransi, kerjasama, disiplin, tanggung jawab, jujur, mandiri, cinta damai, dan responsif/keaktifan. serta kinerja peserta didik selama melakukan kegiatan baik kegiatan klasikal, mandiri, atau kelompok sesuai aturan yang ditetapkan dan/atau disepakati bersama	10 JP	Contoh karya kerajinan modifikasi dari bahan alam  Aneka bahan alam (tanah liat, aneka serat alam, kayu, bambu, rotan, kulit, batu, dll)  Buku pelajaran, buku referensi yang relevan, majalah, koran, hasil penelitian, audio-visual, media maya
4.2 Memodifikasi karya kerajinan dan pengemasan dari bahan alam sesuai hasil identifikasi di wilayah setempat	2. Jenis karya modifikasi kerajinan dari bahan alam dan fungsinya  3. Motif ragam hias pada karya kerajinan modifikasi dari	Menanya • Melakukan diskusi tentang aneka karya modifikasi yang berkaitan dengan fungsi karya, bahan dasar, alat, teknik, dan prosedur pembuatan kerajinan modifikasi dari bahan alam yang diperoleh	Penilaian Tugas • Mengkaji literatur untuk memperoleh pengetahuan konseptual kerajinan		

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	<p>bahan alam</p> <p>4. Bahan, alat, teknik dan proses pembuatan karya kerajinan modifikasi dari bahan alam</p> <p>5. Pengemasan karya kerajinan modifikasi dari bahan alam</p>	<p>dari kajian literatur dan observasi agar terbangun sikap kerjasama dan toleransi</p> <p>Mengumpulkan Informasi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengolah informasi yang didapat dari kajian literatur dan observasi ke tempat pembuatan kerajinan modifikasi bahan alam agar terbangun sikap teliti, jujur, mandiri dan tanggung jawab.</li> </ul> <p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyimpulkan dan membuat laporan hasil pengamatan/kajian literatur tentang pengetahuan karya modifikasi, bahan, alat, teknik, dan proses yang digunakan pada pembuatan karya modifikasi kerajinan dari bahan alam yang ada di lingkungan wilayah setempat atau nusantara.</li> <li>• Membuat rancangan gagasan dalam bentuk gambar sketsa/tertulis untuk kegiatan pembuatan karya kerajinan modifikasi dari bahan alam dan pengemasannya berdasarkan orisinalitas ide yang jujur, sikap percaya diri dan mandiri.</li> <li>• Membuat dan menyajikan karya kerajinan modifikasi dari bahan alam dan pengemasannya dengan</li> </ul>	<p>modifikasi dari bahan alam</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Observasi ke tempat pembuatan kerajinan modifikasi bahan alam untuk memperoleh pengetahuan praktis</li> </ul> <p>Pengetahuan: Penilaian Proyek (Unjuk Kerja)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pembuatan rancangan/desain gagasan untuk pembuatan karya kerajinan modifikasi dari bahan alam</li> <li>• Pembuatan karya kerajinan modifikasi dari bahan alam</li> <li>• Pembuatan kemasan untuk produk kerajinan modifikasi dari bahan alam</li> </ul>		<p>(internet) dan produksi pembuatan karya kerajinan modifikasi dari bahan alam di lingkungan setempat</p>

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	<p>Materi Pembelajaran</p>	<p>cara/teknik dan prosedur yang tepat dengan menunjukkan sikap bekerjasama, toleransi, disiplin, tanggung jawab dan peduli akan kerapihan dan kebersihan lingkungannya.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat laporan portofolio dalam berbagai bentuk seperti tulisan, foto dan gambar yang mendeskripsikan pengetahuan, modifikasi, bahan, alat, teknik, dan proses pembuatan karya dan pengemasannya dengan tampilan menarik terhadap karya kerajinan dari bahan alam yang dibuatnya sebagai pemahaman akan pengetahuan/ konseptual dan prosedural.</li> </ul> <p>Mengomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mempresentasikan hasil kajian literatur dan observasi pembuatan kerajinan dari bahan alam untuk mengetahui pemahaman secara konseptual</li> <li>• Mengevaluasi/menguji hasil pembuatan karya kerajinan modifikasi dari bahan alam untuk memperhatikan kejujuran dalam berkarya.</li> <li>• Mempresentasikan rancangan gagasan, pembuatan karya kerajinan modifikasi dari bahan</li> </ul>	<p>Penilaian</p> <p>Keterampilan: Penilaian Portofolio</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kumpulan hasil kerja peserta didik dalam bentuk tertulis, foto dan gambar atau karya yang mendeskripsikan rancangan/desain gagasan, proses pembuatan karya, hasil uji pembuatan karya, dan produk kerajinan modifikasi dari bahan alam yang dihasilkan</li> </ul>		

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
3.3 Memahami desain pembuatan dan pengemasan karya bahan buatan berdasarkan konsep dan prosedur berkarya sesuai wilayah setempat.	Karya kerajinan dari bahan buatan, meliputi: 1. Pengertian kerajinan dari bahan buatan (plastik, gips, fiberglass, lilin, sabun, dll) 2. Jenis karya kerajinan dari bahan buatan dan fungsinya 3. Motif ragam hias pada kerajinan dari bahan buatan 4. Bahan, alat, teknik dan proses pembuatan benda kerajinan dari bahan buatan	alam, serta penyajian dan pengemasannya berdasarkan konsep dan prosedur berkarya, juga untuk memperlihatkan kejujuran, mandiri, dan tanggung jawab dalam berkarya. Mengamati • Melakukan pengamatan dengan cara membaca dan menyimak dari kajian literatur/media tentang pengetahuan kerajinan dari bahan buatan, jenis bahan dasar, alat, teknik, dan prosedur pembuatan karya kerajinan agar terbangun rasa ingin tahu • Melakukan kegiatan observasi ke tempat pembuatan kerajinan dari bahan buatan tentang motif ragam hias daerah dan bahan produk agar terbiasa bersikap santun, terbangun rasa bangga/cinta tanah air dan rasa syukur pada Tuhan. Menanya • Melakukan diskusi tentang aneka karya yang berkaitan dengan fungsi dan prosedur pembuatan kerajinan dari bahan buatan yang diperoleh dari kajian literatur dan observasi agar terbangun sikap kerjasama dan toleransi	Sikap: Observasi • Penilaian tentang perilaku saling menghormati, toleransi, kerjasama, disiplin, tanggung jawab, jujur, mandiri, cinta damai, dan responsif/keaktifan. serta kinerja peserta didik selama melakukan kegiatan baik kegiatan klasikal, mandiri, atau kelompok sesuai aturan yang ditetapkan dan/atau disepakati bersama • Mengkaji literatur untuk memperoleh pengetahuan konseptual kerajinan dari bahan buatan • Observasi ke tempat pembuatan kerajinan dari bahan buatan	8 JP	Contoh karya kerajinan dari bahan buatan Aneka bahan buatan (plastik, gips, fiberglass, lilin, sabun, dll) Buku pelajaran, buku referensi yang relevan, majalah, koran, hasil penelitian, audio-visual, media maya (internet) dan produksi pembuatan

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	<p>5. Pengemasan karya kerajinan dari bahan buatan</p>	<p>Mengumpulkan Informasi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengolah informasi yang didapat dari kajian literatur dan observasi ke tempat pembuatan kerajinan dari bahan buatan agar terbangun sikap teliti, jujur, mandiri dan tanggung jawab</li> </ul> <p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyimpulkan dan membuat laporan hasil pengamatan/kajian literatur tentang pengetahuan, bahan, alat, teknik, dan proses yang digunakan pada pembuatan karya kerajinan dari bahan buatan yang ada di lingkungan wilayah setempat atau nusantara.</li> <li>• Membuat rancangan gagasan dalam bentuk gambar sketsa/tertulis untuk kegiatan pembuatan karya kerajinan dari bahan buatan dan pengemasannya berdasarkan orisinalitas ide yang jujur, sikap percaya diri dan mandiri.</li> <li>• Membuat dan menyajikan karya kerajinan dari bahan buatan dan pengemasannya dengan cara/teknik dan prosedur yang tepat dengan menunjukkan sikap bekerjasama, toleransi, disiplin,</li> </ul>	<p>untuk memperoleh pengetahuan praktis</p> <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pembuatan rancangan/desain gagasan untuk pembuatan karya kerajinan dari bahan buatan</li> <li>• Pembuatan karya kerajinan dari bahan buatan</li> <li>• Pembuatan kemasan untuk produk kerajinan dari bahan buatan</li> </ul> <p>Keterampilan:</p> <p>Penilaian Portofolio</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kumpulan hasil kerja peserta didik dalam bentuk tertulis, foto dan gambar atau karya yang mendeskripsikan rancangan/desain gagasan, proses pembuatan karya, hasil uji pembuatan karya, dan produk kerajinan dari bahan buatan yang dihasilkan</li> </ul>		<p>karya kerajinan dari bahan buatan di lingkungan setempat</p>

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>tanggung jawab dan peduli akan kerapian dan kebersihan lingkungannya.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat laporan portofolio dalam berbagai bentuk seperti tulisan, foto dan gambar yang mendeskripsikan pengetahuan, bahan, alat, teknik, proses pembuatan dan penyajian/pengemasan karya dengan tampilan menarik terhadap karya kerajinan dari bahan buatan yang dibuatnya sebagai pemahaman akan pengetahuan/konseptual dan prosedural.</li> </ul> <p>Mengomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mempresentasikan hasil kajian literatur dan observasi pembuatan kerajinan dari bahan buatan untuk mengetahui pemahaman secara konseptual</li> <li>• Mengevaluasi/menguji hasil pembuatan karya kerajinan dari bahan buatan untuk memperlihatkan kejujuran dalam berkarya.</li> <li>• Mempresentasikan rancangan gagasan, pembuatan karya kerajinan dari bahan buatan, serta penyajian dan pengemasannya berdasarkan konsep dan prosedur berkarya, juga untuk</li> </ul>			

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>3.4 Mengidentifikasi proses modifikasi karya kerajinan dan pengemasan dari bahan buatan sesuai wilayah setempat</p> <p>4.4 Memodifikasi karya kerajinan dan pengemasan dari bahan buatan sesuai hasil identifikasi di wilayah setempat</p>	<p>Karya kerajinan modifikasi dari bahan buatan, meliputi:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengertian kerajinan modifikasi dari bahan buatan (tanah liat, serat alam, kayu, bambu, rotan, kulit, batu, dll)</li> <li>2. Jenis karya kerajinan modifikasi dari bahan buatan dan fungsinya</li> <li>3. Motif ragam hias pada kerajinan modifikasi dari bahan buatan</li> </ol>	<p>memperlihatkan kejujuran, mandiri, dan tanggung jawab dalam berkarya.</p> <p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan pengamatan dengan cara membaca dan menyimak dari kajian literatur/media tentang pengetahuan kerajinan modifikasi dari bahan buatan, jenis bahan dasar, alat, teknik, dan prosedur pembuatan karya kerajinan agar terbangun rasa ingin tahu</li> </ul> <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan diskusi tentang aneka karya yang berkaitan dengan fungsi karya, bahan dasar, alat, teknik, dan prosedur pembuatan kerajinan modifikasi dari bahan buatan yang diperoleh dari kajian literatur dan observasi agar terbangun sikap kerjasama dan toleransi</li> </ul> <p>Mengumpulkan Informasi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengolah informasi yang didapat dari kajian literatur dan observasi</li> </ul>	<p>Sikap:</p> <p>Observasi (Perilaku)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Penilaian tentang perilaku saling menghormati, toleransi, kerjasama, disiplin, tanggung jawab, jujur, mandiri, cinta damai, dan responsif/keaktifan.</li> </ul> <p>serta kinerja peserta didik selama melakukan kegiatan baik kegiatan klasikal, mandiri, atau kelompok sesuai aturan yang ditetapkan dan/atau disepakati bersama</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengkaji literatur untuk memperoleh pengetahuan konseptual kerajinan modifikasi dari bahan buatan</li> </ul>	10 JP	<p>Contoh karya kerajinan modifikasi dari bahan buatan</p> <p>Aneka bahan buatan (plastik, gips, fiberglass, lilin, sabun, dll)</p> <p>Buku pelajaran, buku referensi yang relevan, majalah, koran, hasil penelitian, audio-visual, media maya (internet)</p>

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	<p>4. Bahan, alat, teknik dan proses pembuatan karya kerajinan modifikasi dari bahan buatan</p> <p>5. Pengemasan karya kerajinan modifikasi dari bahan buatan</p>	<p>ke tempat pembuatan kerajinan modifikasi dari bahan buatan agar terbangun sikap teliti, jujur, mandiri, dan tanggung jawab</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Melakukan kegiatan observasi dengan teknik wawancara tentang pengetahuan motif ragam hias daerah, bahan, alat, teknik dan prosedur pembuatan karya kerajinan modifikasi dari bahan buatan yang ada di lingkungan wilayah setempat agar terbangun rasa ingin tahu, bersikap santun, bangga/cinta tanah air dan bersyukur sebagai warga bangsa.</li> </ul> <p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Menyimpulkan dan membuat laporan hasil pengamatan/kajian literatur tentang pengetahuan/modifikasi, bahan, alat, teknik, dan proses yang digunakan pada pembuatan karya kerajinan modifikasi dari bahan buatan yang ada di lingkungan wilayah setempat atau nusantara.</li> <li>Membuat rancangan gagasan dalam bentuk gambar sketsa/tertulis untuk kegiatan pembuatan karya kerajinan modifikasi dari bahan buatan dan pengemasannya berdasarkan orisinalitas ide yang jujur, sikap</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Observasi ke tempat pembuatan kerajinan modifikasi dari bahan buatan untuk memperoleh pengetahuan praktis</li> </ul> <p>Pengetahuan: Pembuatan rancangan/desain gagasan untuk pembuatan karya kerajinan modifikasi bahan buatan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Pembuatan karya kerajinan modifikasi bahan buatan</li> <li>Pembuatan kemasan untuk produk kerajinan modifikasi dari bahan buatan</li> </ul> <p>Keterampilan: Penilaian Portofolio</p>		<p>dan produksi pembuatan karya kerajinan modifikasi dari bahan buatan di lingkungan setempat</p>

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	<p>Materi Pembelajaran</p>	<p>percaya diri dan mandiri.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat karya kerajinan dari bahan buatan dan pengemasannya dengan cara/teknik dan prosedur yang tepat dengan menunjukkan sikap bekerjasama, toleransi, disiplin, tanggung jawab dan peduli akan kerapihan dan kebersihan lingkungannya.</li> <li>Membuat laporan portofolio dalam berbagai bentuk seperti tulisan, foto dan gambar yang mendeskripsikan pengetahuan modifikasi, bahan, alat, teknik, dan proses pembuatan karya dan pengemasannya dengan tampilan menarik terhadap karya kerajinan modifikasi dari bahan buatan yang dibuatnya sebagai pemahaman akan pengetahuan/konseptual dan prosedural.</li> </ul> <p>Mengomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mempresentasikan hasil kajian literatur dan observasi pembuatan kerajinan modifikasi bahan buatan untuk mengetahui pemahaman secara konseptual</li> <li>Mengevaluasi/menguji hasil pembuatan karya kerajinan modifikasi dari bahan buatan untuk memperlihatkan kejujuran dalam berkarya.</li> </ul>	<p>Penilaian</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Kumpulan hasil kerja peserta didik dalam bentuk tertulis, foto dan gambar atau karya yang mendeskripsikan rancangan/desain gagasan, proses pembuatan karya, hasil uji pembuatan karya, dan produk kerajinan modifikasi dari bahan buatan yang dihasilkan</li> </ul>		

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Mempresentasikan rancangan gagasan, pembuatan karya kerajinan modifikasi dari bahan buatan, serta penyajian dan pengemasannya berdasarkan konsep dan prosedur berkarya, juga untuk memperhatikan kejujuran, mandiri, dan tanggung jawab dalam berkarya.</li> </ul>			

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN****(RPP) 1****Satuan Pendidikan : MTs NEGERI GODEAN****Mata Pelajaran : Seni Budaya****Kelas / Semester : VII /2****Materi Pokok : SENI RUPA****Sub Materi Pokok : Menerapkan Ragam Hias pada Bahan Tekstil****Alokasi Waktu : 6 x 40 Menit****A. Kompetensi Inti**

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

**B. Kompetensi Dasar dan Indikator****Kompetensi Dasar**

- 1.1 Menerima, menanggapi, dan menghargai keragaman dan keunikan karya seni rupa sebagai bentuk rasa syukur terhadap anugerah Tuhan.
- 2.1 Menunjukkan sikap menghargai, jujur, disiplin, melalui aktivitas berkesenian.
- 2.2 Menunjukkan sikap bertanggung jawab, peduli, dan santun terhadap karya seni rupa dan pembuatnya.

- 2.3 Menunjukkan sikap percaya diri, motivasi internal, kepedulian terhadap lingkungan dalam berkarya seni.
- 3.3 Memahami konsep dan prosedur menggambar ragam hias pada bahan tekstil.
- 4.3 Menerapkan ragam hias pada bahan tekstil.

### **Indikator**

Peserta didik diharapkan dapat:

1. menerima keragaman dan keunikan karya seni rupa di Indonesia sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa,
2. menghargai keragaman dan keunikan karya seni rupa di Indonesia sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.
3. menghargai orang lain dalam aktivitas berkesenian,
4. mengekspresikan ide dan perasaan secara jujur dalam aktivitas berkesenian,
5. mengikuti aktivitas berkesenian secara disiplin,
6. menunjukkan sikap bertanggung jawab, peduli, santun, dan percaya diri terhadap karya seni rupa dan pembuatnya,
7. menjelaskan pengertian bahan tekstil,
8. mendeskripsikan jenis-jenis bahan tekstil.
9. menjelaskan jenis dan bahan pewarna pakaian,
10. mendeskripsikan teknik ragam hias *pada bahan tekstil*.

### **C. Tujuan Pembelajaran**

Peserta didik dapat:

1. menerima keragaman dan keunikan karya seni rupa di Indonesia sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa,
2. menunjukkan sikap menghargai, jujur, disiplin, melalui aktivitas berkesenian,
3. menjelaskan pengertian bahan tekstil,
4. mendeskripsikan jenis-jenis bahan tekstil.
5. menjelaskan jenis dan bahan pewarna pakaian,
6. mendeskripsikan teknik ragam hias pada bahan tekstil.

### **D. Materi Pembelajaran**

1. Pengertian Bahan Tekstil
2. Jenis Bahan Tekstil
3. Jenis dan Bahan Pewarna Pakaian
4. Teknik Ragam Hias Bahan Tekstil

### **E. Metode Pembelajaran**

- Pendekatan : Pendekatan ilmiah (*scientific approach*)  
 Model : Siklus Eksplorasi, Elaborasi, Konfirmasi  
 Metode : 1. Ceramah Plus  
 2. Curah Pendapat  
 3. Inquiri  
 4. Pemecahan Masalah  
 5. Diskusi

## **F. Media dan Sumber Pembelajaran**

### **1. Media**

- a. Laptop, CPU
- b. LCD Projector
- c. Film/Video
- d. Gambar/Foto

### **2. Sumber Belajar**

- a. Buku Paket Seni Budaya Kelas VII
- b. Referensi lain yang relevan.
- c. Informasi melalui internet (jika tersedia).
- d. Pameran karya seni rupa.

## **G. Langkah-Langkah Pembelajaran**

### **Pertemuan ke-1**

#### **Pendahuluan (... menit)**

1. Guru memberi salam dan menunjuk ketua kelas untuk memimpin doa bersama.
2. Guru mengondisikan kelas, agar kondusif untuk mendukung proses pembelajaran dengan cara meminta peserta didik membersihkan papan tulis dan merapikan tempat duduk, menyiapkan buku pelajaran dan buku referensi yang relevan serta alat tulis yang diperlukan.
3. Guru mengajak peserta didik agar selalu mengamalkan ilmu pengetahuan yang diperoleh di dalam kehidupan sebagai tanda syukur kepada Tuhan.
4. Guru mengajak peserta didik untuk proaktif dalam pembelajaran yang dilaksanakan.
5. Guru memberi penjelasan tentang cakupan materi yang akan dipelajari beserta tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
6. Guru membuat kesepakatan dengan peserta didik terkait kegiatan yang akan dilakukan (termasuk di dalamnya tentang pembagian kelompok kerja peserta didik).
7. Guru menampilkan beberapa permasalahan dalam kehidupan terkait materi pembelajaran dalam bentuk gambar atau video.

**Kegiatan Inti****Mengamati**

1. Membaca buku tentang pengertian bahan tekstil dan jenis bahan tekstil.
2. Guru meminta peserta didik untuk membaca sebentar tentang pengertian bahan tekstil dan jenis bahan tekstil.
3. Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengamati beberapa permasalahan yang terkait dengan pengertian bahan tekstil dan jenis bahan tekstil.
4. Peserta didik mengamati gambar atau video tentang bahan tekstil dan jenis bahan tekstil.

**Menanya**

1. Guru meminta peserta didik untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan pada mind map.
2. Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengajukan pertanyaan terkait hasil pengamatan mereka tentang pengertian bahan tekstil dan jenis bahan tekstil.
3. Guru menampung pertanyaan peserta didik dan memberi kesempatan kepada tiap peserta didik atau menunjuk secara acak peserta didik untuk menjawab pertanyaan temannya.
4. Guru mengajukan pertanyaan kepada peserta didik terkait tentang pengertian bahan tekstil dan jenis bahan tekstil.

**Mengeksplorasi**

1. Peserta didik mencari jawaban pertanyaan pada mind map dengan membaca buku ajar dan buku referensi lain.
2. Peserta didik mengumpulkan informasi dari tanya jawab yang dilakukan dan melengkapinya dengan membaca buku ajar dan buku referensi terkait tentang pengertian bahan tekstil dan jenis bahan tekstil.
3. Peserta didik berdiskusi secara berkelompok untuk mengidentifikasi dan menganalisis ragam informasi yang diperoleh, kemudian dijadikan bahan untuk menyimpulkan tentang pengertian bahan tekstil dan jenis bahan tekstil.

**Mengasosiasikan**

1. Peserta didik menyusun hasil diskusi tentang pengertian bahan tekstil dan jenis bahan tekstil.
2. Peserta didik merumuskan tentang pengertian bahan tekstil dan jenis bahan tekstil.
3. Peserta didik menemukan hubungan tentang pengertian bahan tekstil dan jenis bahan tekstil.

### **Mengomunikasikan**

1. Peserta didik menyampaikan hasil pengumpulan dan simpulan informasi yang diperoleh.
2. Peserta didik mempresentasikan secara lisan atau tulisan mengenai karya yang dikerjakan.
3. Guru memberikan penegasan terhadap hasil pembelajaran peserta didik.

### **Kegiatan Penutup**

Guru bersama peserta didik baik secara individual maupun kelompok melakukan refleksi untuk:

1. mengevaluasi seluruh rangkaian aktivitas pembelajaran dan hasil-hasil yang diperoleh untuk selanjutnya secara bersama menemukan manfaat langsung maupun tidak langsung dari hasil pembelajaran yang telah berlangsung;
2. memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran;
3. menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan berikutnya;
4. menutup kegiatan pembelajaran dengan berdoa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing.

## **Pertemuan ke-2**

### **Pendahuluan**

1. Guru memberi salam dan menunjuk ketua kelas untuk memimpin doa bersama.
2. Guru mengondisikan kelas, agar kondusif untuk mendukung proses pembelajaran dengan cara meminta peserta didik membersihkan papan tulis dan merapikan tempat duduk, menyiapkan buku pelajaran dan buku referensi yang relevan serta alat tulis yang diperlukan.
3. Guru mengajak peserta didik agar selalu mengamalkan ilmu pengetahuan yang diperoleh di dalam kehidupan sebagai tanda syukur kepada Tuhan.
4. Guru mengajak peserta didik untuk proaktif dalam pembelajaran yang dilaksanakan.
5. Guru memberi penjelasan tentang cakupan materi yang akan dipelajari beserta tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
6. Guru membuat kesepakatan dengan peserta didik terkait kegiatan yang akan dilakukan (termasuk di dalamnya tentang pembagian kelompok kerja peserta didik).
7. Guru menampilkan beberapa permasalahan dalam kehidupan terkait materi pembelajaran dalam bentuk gambar atau video.

**Kegiatan Inti****Mengamati**

1. Membaca buku tentang pengertian bahan tekstil dan jenis bahan tekstil.
2. Guru meminta peserta didik untuk membaca sebentar tentang pengertian bahan tekstil dan jenis bahan tekstil.
3. Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengamati beberapa permasalahan yang terkait dengan pengertian bahan tekstil dan jenis bahan tekstil.
4. Peserta didik mengamati gambar atau video tentang bahan tekstil dan jenis bahan tekstil.

**Menanya**

1. Guru meminta peserta didik untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan pada mind map.
2. Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengajukan pertanyaan terkait hasil pengamatan mereka tentang pengertian bahan tekstil dan jenis bahan tekstil.
3. Guru menampung pertanyaan peserta didik dan memberi kesempatan kepada tiap peserta didik atau menunjuk secara acak peserta didik untuk menjawab pertanyaan temannya.
4. Guru mengajukan pertanyaan kepada peserta didik terkait tentang pengertian bahan tekstil dan jenis bahan tekstil.

**Mengeksplorasi**

1. Peserta didik mencari jawaban pertanyaan pada mind map dengan membaca buku ajar dan buku referensi lain.
2. Peserta didik mengumpulkan informasi dari tanya jawab yang dilakukan dan melengkapinya dengan membaca buku ajar dan buku referensi terkait tentang pengertian bahan tekstil dan jenis bahan tekstil.
3. Peserta didik berdiskusi secara berkelompok untuk mengidentifikasi dan menganalisis ragam informasi yang diperoleh, kemudian dijadikan bahan untuk menyimpulkan tentang pengertian bahan tekstil dan jenis bahan tekstil.

**Mengasosiasikan**

1. Peserta didik menyusun hasil diskusi tentang pengertian bahan tekstil dan jenis bahan tekstil.
2. Peserta didik merumuskan tentang pengertian bahan tekstil dan jenis bahan tekstil.
3. Peserta didik menemukan hubungan tentang pengertian bahan tekstil dan jenis bahan tekstil dengan pertanyaan konsep 5W + 1H.

**Mengomunikasikan**

1. Peserta didik menyampaikan hasil pengumpulan dan simpulan informasi yang diperoleh.
2. Peserta didik mempresentasikan secara lisan atau tulisan mengenai karya yang dikerjakan.
3. Guru memberikan penegasan terhadap hasil pembelajaran peserta didik.

### **Kegiatan Penutup (... menit)**

Guru bersama peserta didik baik secara individual maupun kelompok melakukan refleksi untuk:

1. mengevaluasi seluruh rangkaian aktivitas pembelajaran dan hasil-hasil yang diperoleh untuk selanjutnya secara bersama menemukan manfaat langsung maupun tidak langsung dari hasil pembelajaran yang telah berlangsung;
2. memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran;
3. menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan berikutnya;
4. menutup kegiatan pembelajaran dengan berdoa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing.

## **5. Penilaian**

<b>No.</b>	<b>Kompetensi</b>	<b>Teknik</b>	<b>Instrumen</b>	<b>Keterangan</b>
1.	KI 1 dan KI 2	Observasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lembar observasi</li> </ul>	Terlampir
2.	KI 3	Tes tertulis	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pilihan ganda</li> <li>• Uraian</li> <li>• Tugas (mandiri atau kelompok)</li> </ul>	Terlampir
3.	KI 4	Proyek	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lembar laporan tugas praktik</li> <li>• Lembar laporan tugas proyek</li> </ul>	Terlampir

### **Lampiran Penilaian KI 1**

#### **INSTRUMEN PENILAIAN SIKAP SPIRITUAL (LEMBAR OBSERVASI)**

### A. Petunjuk Umum

1. Instrumen penilaian sikap spiritual ini berupa *Lembar Observasi*.
2. Instrumen ini diisi oleh guru yang mengajar peserta didik yang dinilai.

### B. Petunjuk Pengisian

Berdasarkan pengamatan Anda selama dua minggu terakhir, nilailah sikap tiap peserta didik Anda dengan memberi skor 4, 3, 2, atau 1 pada *Lembar Observasi* dengan ketentuan sebagai berikut:

- 4 = apabila SELALU melakukan perilaku yang diamati.  
 3 = apabila SERING melakukan perilaku yang diamati.  
 2 = apabila KADANG-KADANG melakukan perilaku yang diamati.  
 1 = apabila TIDAK PERNAH melakukan perilaku yang diamati.

### C. Lembar Observasi

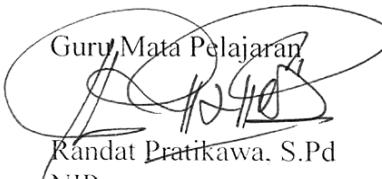
#### LEMBAR OBSERVASI

Kelas :  
 Semester : ....  
 Tahun Ajaran : ....  
 Periode Pengamatan : Tanggal ... s.d. ....  
 Butir Nilai : Menerima, menanggapi, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya  
 Indikator Sikap :

Indikator Sikap	Deskripsi	Skor
1. Menghargai keragaman dan keunikan sebagai bentuk rasa syukur terhadap anugerah Tuhan.	Selalu menghargai keragaman dan keunikan sebagai bentuk rasa syukur terhadap anugerah Tuhan.	4
	Sering menghargai keragaman dan keunikan sebagai bentuk rasa syukur terhadap anugerah Tuhan.	3
	Kadang-kadang menghargai keragaman dan keunikan sebagai bentuk rasa syukur terhadap anugerah Tuhan.	2
	Tidak pernah menghargai keragaman dan keunikan sebagai bentuk rasa syukur terhadap anugerah Tuhan.	1

Lembar Penilaian :

No.	Nama Peserta Didik	Skor Aspek yang Dinilai (1 – 4)		Jumlah Perolehan Skor	Skor Akhir	Tuntas/ Tidak Tuntas
		Indikator				
		1	2			
1.						
2.						
3.						
4.						
5.						
dst						

  
 Guru Mata Pelajaran  
 Randat Pratikawa, S.Pd  
 NIP.-

## Penilaian KI 2

### INSTRUMEN PENILAIAN SIKAP SOSIAL (LEMBAR OBSERVASI)

#### A. Petunjuk Umum

1. Instrumen penilaian sikap spiritual ini berupa *Lembar Observasi*.
2. Instrumen ini diisi oleh guru yang mengajar peserta didik yang dinilai.

#### B. Petunjuk Pengisian

Berdasarkan pengamatan Anda selama dua minggu terakhir, nilailah sikap tiap peserta didik Anda dengan memberi skor 4, 3, 2, atau 1 pada *Lembar Observasi* dengan ketentuan sebagai berikut:

- 4 = apabila SELALU melakukan perilaku yang diamati
- 3 = apabila SERING melakukan perilaku yang diamati
- 2 = apabila KADANG-KADANG melakukan perilaku yang diamati
- 1 = apabila TIDAK PERNAH melakukan perilaku yang diamati

#### C. Lembar Observasi

**LEMBAR OBSERVASI**

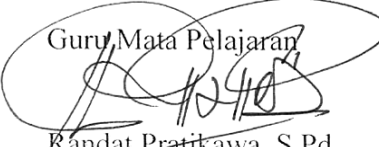
Kelas : ....  
 Semester : ....  
 Tahun Ajaran : ....  
 Periode Pengamatan : Tanggal ... s.d. ....  
 Butir Nilai : Menghargai perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, rasa ingin tahu, percaya diri, dan motivasi internal, toleransi, pola hidup sehat, ramah lingkungan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.  
 Indikator Sikap :

Indikator Sikap	Deskripsi	Skor
1. Mengembangkan budaya bertanya kepada guru terhadap materi seni budaya yang belum dipahami.	Selalu menanyakan materi yang belum dipahami	4
	Sering menanyakan materi yang belum dipahami.	3
	Kadang-kadang menanyakan materi yang belum dipahami.	2
	Tidak pernah menanyakan materi yang belum dipahami.	1
2. Mengerjakan tugas-tugas dengan jujur dan penuh tanggung jawab.	Selalu mengerjakan tugas-tugas dengan jujur dan penuh tanggung jawab.	4
	Sering mengerjakan tugas-tugas dengan jujur dan penuh tanggung jawab.	3
	Kadang-kadang mengerjakan tugas-tugas dengan jujur dan penuh tanggung jawab.	2
	Tidak pernah mengerjakan tugas-tugas dengan jujur dan penuh tanggung jawab.	1
3. Menunjukkan sikap percaya diri dengan hasil karya buatan sendiri.	Selalu memunculkan sikap percaya diri dengan hasil karya buatan sendiri.	4
	Sering memunculkan sikap percaya diri dengan hasil karya buatan sendiri.	3
	Kadang-kadang memunculkan	2

Indikator Sikap	Deskripsi	Skor
	sikap percaya diri dengan hasil karya buatan sendiri.	
	Tidak pernah memunculkan sikap percaya diri dengan hasil karya buatan sendiri.	1

Lembar Penilaian :

No.	Nama Peserta Didik	Skor Aspek yang Dinilai (1 – 4)		Jumlah Perolehan Skor	Skor Akhir	Tuntas/ Tidak Tuntas
		Indikator				
		1	2			
1.						
2.						
3.						
4.						
5.						
dst						

Guru Mata Pelajaran  
  
 Randat Pratikawa, S.Pd  
 NIP.-

### PETUNJUK PENENTUAN NILAI SIKAP

1. Rumus Penghitungan Skor Akhir

$$\text{Skor Akhir} = \frac{\text{Jumlah Perolehan Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 4$$

$$\text{Skor Maksimal} = \text{Banyaknya Indikator} \times 4$$

2. Kategori nilai sikap peserta didik didasarkan pada Permendikbud No 81A

Tahun 2013 yaitu:

Sangat Baik (SB) : apabila memperoleh Skor Akhir:  $3,33 < \text{Skor Akhir} \leq 4,00$

Baik (B)	: apabila memperoleh Skor Akhir: $2,33 < \text{Skor Akhir} \leq 3,33$
Cukup (C)	: apabila memperoleh Skor Akhir: $1,33 < \text{Skor Akhir} \leq 2,33$
Kurang (K)	: apabila memperoleh Skor Akhir: Skor Akhir $\leq 1,33$

### Penilaian KI 3

#### Uji Kompetensi

- *Kerjakan soal-soal pilihan ganda berikut ini dengan membubuhkan tanda silang (X) pada pilihan jawaban yang tepat! Kerjakanlah dengan jujur!*
1. Benda yang digunakan untuk memajang hasil karya tekstil dinamakan ....
    - a. pedestal
    - b. mannequin
    - c. kapstok
    - d. patung
  2. Batik merupakan karya seni rupa terapan ....
    - a. trimatra
    - b. dwimatra
    - c. interior
    - d. eksterior
  3. Sebelum batik dibuat sebaiknya terlebih dahulu membuat ....
    - a. canting
    - b. kuas
    - c. baju
    - d. desain
  4. Di bawah ini yang *bukan* penghasil seni batik, yaitu ....
    - a. Surakarta
    - b. Yogyakarta
    - c. Pacitan
    - d. Pekalongan
  5. Di bawah ini daerah yang *bukan* penghasil kerajinan tenun, yaitu ....
    - a. Pleret
    - b. Pedan

- c. Troso
  - d. Samarinda
6. Bahan yang berasal dari serat yang diolah menjadi benang atau kain sebagai bahan untuk pembuatan busana dan berbagai produk kerajinan lainnya adalah ....
- a. tekstil
  - b. kain
  - c. ragam hias
  - d. kain songket
7. Sebelum batik dibuat terlebih dahulu membuat ....
- a. malam
  - b. kuas
  - c. canting
  - d. desain
8. Di bawah ini yang *tidak* termasuk jenis bahan tekstil, antara lain ....
- a. katun
  - b. wol
  - c. sutra
  - d. mika
9. Jenis bahan yang jadi andalan untuk distro-distro adalah ....
- a. sutra                      c. nilon
  - b. katun                      d. wol
10. Melar ketika sering dicuci dan dipakai, apalagi jika sering ditarik karena ada udara, seperti layaknya spon adalah kekurangan dari bahan ....
- a. wol
  - b. sutra
  - c. katun
  - d. nilon

## Penilaian KI 4

### Job Sheet

<b>Nama</b>	: .....
<b>Kelas</b>	: .....
<b>No. Absen</b>	: .....

#### A. Tugas

Memilih salah satu ragam hias yang bertema ragam hias flora, fauna, geometris, dan figuratif daerah Indonesia bagian Barat dan membuatnya di bahan tekstil kain putih.

#### B. Alat dan Bahan

1. Kain putih
2. Objek gambar ragam hias
3. Pensil
4. Pewarna bahan tekstil

#### C. Langkah Kegiatan

1. Peserta didik membuat sketsa ragam hias yang sudah dipilih.
2. Peserta didik menggunakan kayu triplek atau karton tebal sebagai alas kain putih dan letakkan di dalamnya.
3. Peserta didik member warna pada ragam hias pada kain putih.
4. Peserta didik mengeringkan hasil gambar pada sinar matahari atau gunakan pengering rambut (*hair dryer*)

#### D. Penilaian

No.	Aspek yang Dinilai	Skala Nilai			
		1	2	3	4
1.	Hasil Identifikasi				
2.	Kesesuaian objek gambar				
3.	Pewarnaan gambar				
4.	Hasil gambaran				
	Nilai Total				

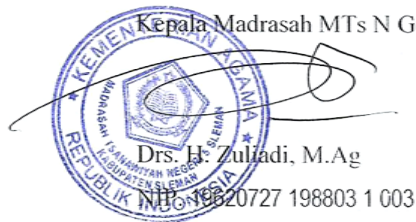
	Keterangan:				
	Sempurna : 4				
	Kurang Sempurna : 2 – 3				
	Tidak Sempurna : 1				

### *E. Analisis Hasil*

Analisis Hasil (Diisi Guru)

Mengetahui,

Kepala Madrasah MTs N Godean



Drs. H. Zulfadi, M.Ag

NIP. 19620727 198803 1 003

Godean, 14 Juli 2015

Guru Kelas/Mata Pelajaran

Randat Pratikawa, S.Pd

NIP. -

## **Lampiran III**

Angket Validasi Ahli Media  
Angket Validasi Ahli Materi  
Angket Uji Coba Peserta Didik

1

**ANGKET**  
**LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA**

Kepada

Yth. Bapak Aran Handoko, S.Sn. M.Sn

Angket ini berisikan butir-butir pertanyaan yang dimaksudkan untuk mengetahui persepsi ahli media tentang video pembelajaran yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Membatik Teknik Jumputan Untuk Siswa Kelas VII di MTs Negeri Godean". Video ini merupakan materi praktik yang dapat memberikan informasi dan pengetahuan tentang proses pembuatan kain jumputan. Untuk itu berikan respon pada angket ini sesuai petunjuk yang diberikan.

Perhatikan petunjuk pengisian angket di bawah ini :

1. Lember evaluasi ini diisi oleh ahli media.
2. Bacalah angket penelitian ini dengan seksama.
3. Berilah tanda centang (✓) pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan dengan skala penilaian:

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

4. Mohon memberikan komentar pada tempat yang telah disediakan.
5. Terimakasih atas waktu bapak dalam mengisi angket penelitian ini.

2

## A. Aspek Tampilan

No.	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Layout tata letak teks dan video				✓	
2.	Kesesuaian pemilihan jenis font				✓	
3.	Ukuran font			✓		
4.	Kesesuaian pemilihan music			✓		
5.	Kejelasan suara narator			✓		
6.	Kesesuaian pemilihan musik dengan materi			✓		
7.	Kesesuaian pemilihan video dengan materi				✓	
8.	Durasi video			✓		
	Jumlah			27		
	Presentase			67,5%		

## B. Editing

No.	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Konsistensi penyajian			✓		
2.	Tingkat komunikatif dengan media				✓	
3.	Efisiensi teks			✓		
4.	Kesesuaian Animasi motion grafik				✓	
5.	Kejelasan petunjuk pembuatan				✓	
	Jumlah			18		

3

Presentase	72%
------------	-----

**C. Komentar/ Saran :**

Media audio visual mengenai pembelajaran membuat Teknik presentasi ini layak digunakan sebagai media referensi atau suplemen dalam pembelajaran bagi siswa kelas VII di MTs N. Godean maupun untuk audience umum.

Yogyakarta, 11 April 2017

Ahli Media



Aran Handoko, S.Sn. M.Sn

NIP. 197802022006041002

**ANGKET**  
**LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI**

Kepada

Yth. Bapak Randat Pratikawa S.Pd

Angket ini berisikan butir-butir pertanyaan yang dimaksudkan untuk mengetahui persepsi ahli materi tentang video pembelajaran yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Membatik Teknik Jumpitan Untuk Siswa Kelas VII di MTs Negeri Godean". Video ini merupakan materi praktik yang dapat memberikan informasi dan pengetahuan tentang proses pembuatan kain jumpitan. Untuk itu berikan respon pada angket ini sesuai petunjuk yang diberikan.

Perhatikan petunjuk pengisian angket di bawah ini :

1. Lember evaluasi ini diisi oleh ahli materi.
2. Bacalah angket penelitian ini dengan seksama.
3. Berilah tanda centang ( ✓ ) pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan dengan skala penilaian:

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

4. Mohon memberikan komentar pada tempat yang telah disediakan.
5. Terimakasih atas waktu bapak dalam mengisi angket penelitian ini.

2

## A. Aspek Pembelajaran

No.	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kejelasan rumusan standar kompetensi				✓	
2.	Kemudahan memahami materi					✓
3.	Keruntutan penyajian materi				✓	
4.	Ketepatan tujuan				✓	
5.	Kelengkapan materi					✓
6.	Pemberian contoh langkah-langkah pembuatan					✓
7.	Kedalaman materi				✓	
8.	Kejelasan petunjuk pembuatan				✓	
	Jumlah	38				
	Presentase	87,5%				

## B. Aspek Materi/Isi

No.	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kejelasan uraian materi				✓	
2.	Kesesuaian dengan situasi siswa					✓
3.	Aktualisasi isi materi				✓	
4.	Kebersamaan materi dalam kehidupan					✓
5.	Kesesuaian materi dengan kompetensi				✓	
6.	Ketepatan contoh untuk memperjelas materi					✓

3

7.	Kejelasan contoh pembuatan yang disajikan					✓
8.	Kejelasan bahasa yang digunakan				✓	
9.	Kejelasan rumusan standar kompetensi				✓	
	Jumlah	40				
	Presentase	88,8%				

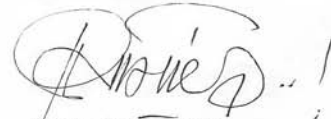
**C. Komentar/ Saran :**

- Metode ini sangat bagus untuk pembelajaran anak-anak sesuai dengan kondisi anak-anak yang cepat tumbuh & bisa hanya dengan penjelasan teori tanpa wawancara -

- Bisa ditambah kerjanya bilik untuk yg sudah mendunia supaya anak-anak lebih termotivasi

Yogyakarta, April 2017

Ahli Materi

  
Randat Pratikawa S.Pd

### **Curriculum Vitae Ahli Materi**

1. Nama : Randat Pratikawa, S. Pd
2. Jabatan : Guru Seni Budaya (Prakarya) MTs Negeri Godean
3. NIP : -
4. Email : randatpratikawa@yahoo.com
5. Alamat Lembaga : JL. Klaci, Sidoagung, Sidoagung, Godean, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55264
6. Alamat Rumah : singojayan, sendang arum minggiran sleman

### **Curriculum Vitae Ahli Media**

1. Nama : Aran Handoko, S.Sn. M.Sn
2. Jabatan : Dosen Seni Rupa
3. NIP : 197802022006041002
4. NIDN : 0002027803
5. Email : biomorfosis@gmail.com
6. Keahlian : Desain Komunikasi Visual dan Fotografi
7. Alamat Lembaga : Gedung Gk IV UNY
8. Alamat Rumah : UH III/1079,RT.43, RW.10 Kel. Tahunan, Kec. Umbulharjo Yogyakarta.
9. Website : -

**Instrumen wawancara dengan guru:**

1. Kurikulum apa yang diterapkan di MTs Negeri Godean?
2. Seperti apa proses belajar mengajar prakarya membuat batik yang diterapkan di MTs Negeri Godean khususnya pada materi kerajinan batik jumputan?
3. Hambatan apa yang dijumpai saat proses belajar mengajar prakarya membuat batik khususnya pada materi kerajinan batik jumputan?
4. Seperti apa silabus yang digunakan dalam pelajaran prakarya?
5. Bagaimana Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang akan diterapkan jika silabus yang digunakan seperti itu?
6. Apakah pada saat proses pembelajaran prakarya membuat batik khususnya kerajinan batik jumputan menggunakan alat bantu atau media?
7. Jika menggunakan, media seperti apa yang digunakan dalam proses pembelajaran?
8. Apakah dalam pembelajaran prakarya membuat batik sudah pernah menggunakan multimedia pembelajaran komunikatif atau media audio visual?
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 sarana dan prasarana di dalam kelas yang dapat digunakan dalam pembelajaran menggunakan media audio visual?
12. Apabila akan dilakukan pengembangan media pembelajaran khususnya pada materi kerajinan batik jumputan, media yang seperti apa yang seharusnya dikembangkan?

**Instrumen wawancara dengan peserta didik**

1. Kurikulum apa yang diterapkan di MTs Negeri Godean?
2. Seperti apa proses belajar mengajar prakarya membuat batik yang diterapkan di MTs Negeri Godean khususnya pada materi kerajinan batik jumputan kelas VII?
3. Hambatan apa yang dijumpai saat proses belajar mengajar prakarya membuat batik khususnya pada materi kerajinan batik jumputan?
4. Apakah pada saat proses pembelajaran prakarya membuat batik khususnya kerajinan batik jumputan menggunakan alat bantu atau media?
5. Jika menggunakan, media seperti apa yang digunakan dalam proses pembelajaran?
6. Apakah dalam pembelajaran prakarya membuat batik sudah pernah menggunakan multimedia pembelajaran komunikatif atau media audio visual?
7. Apakah di MTs Negeri Godean ini terdapat laboratorium komputer atau sarana dan prasarana di dalam kelas yang dapat digunakan dalam pembelajaran menggunakan media audio visual?
8. Apabila akan dilakukan pengembangan media pembelajaran khususnya pada materi kerajinan batik jumputan, media yang seperti apa yang seharusnya dikembangkan?

## **Lampiran VII**

Surat Permohonan Izin Penelitian

Surat Pelaksanaan Penelitian

Surat Rekomendasi Penelitian

Permohonan Izin Studi Pendahuluan/Pra Survey

Rekomendasi Penelitian



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Jalan Colombo No.1 Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207; Fax. (0274) 548207  
Laman: fbs.uny.ac.id; e-mail: fbs@uny.ac.id

FRM/FBS/03-01  
10 Jan 2011

Nomor : 362/UN.34.12/DT/III/2017  
Lampiran : 1 Berkas Proposal  
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Yogyakarta, 8 Maret 2017

Yth. Bupati Sleman  
c.q. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan  
Politik Kab. Sleman  
Jl. Parasamya No. 1 Beran, Tridadi, Sleman

Kami beritahukan dengan hormat bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta bermaksud mengadakan **Penelitian** untuk memperoleh data guna menyusun Tugas Akhir Skripsi (TAS) dengan judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL MEMBATIK TEKNIK JUMPUTAN UNTUK  
SISWA KELAS VII DI MTS. NEGERI GODEAN**

Mahasiswa dimaksud adalah

Nama : ADI NUGROHO  
NIM : 13207241002  
Jurusan/Program Studi : Pendidikan Kriya  
Waktu Pelaksanaan : Maret – April 2017  
Lokasi : MTs. Negeri Godean

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terima kasih.

a.n. Dekan  
Kasubag Pendidikan FBS,

Wakidi, S.Pd.  
NIP19721110 200701 1 003

Tembusan:  
- Kepala MTs. Negeri Godean



**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 / 1023 / 2017

**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 Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kab. Sleman  
Nomor : 070/Kesbangpol/982/2017 Tanggal : 10 Maret 2017  
Hal : Rekomendasi Penelitian

**MENGIZINKAN :**

Kepada :  
Nama : ADI NUGROHO  
No.Mhs/NIM/NIP/NIK : 13207241002  
Program/Tingkat : S1  
Instansi/Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta  
Alamat instansi/Perguruan Tinggi : Jl. Colombo No. 1 Sleman Yogyakarta  
Alamat Rumah : Batu Mas Rumbuk Batuyang Pringgabaya Lombok Timur NTB  
No. Telp / HP : 083840842067  
Untuk : Mengadakan Penelitian / Pra Survey / Uji Validitas / ~~PKL~~ dengan judul  
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL MEMBATIK  
TEKNIK JUMPATAN UNTUK SISWA KELAS VII DI MTS NEGERI GODEAN**  
Lokasi : MTsN Godean  
Waktu : Selama 3 Bulan mulai tanggal 10 Maret 2017 s/d 09 Juni 2017

**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 : 10 Maret 2017

a.n. Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah

Sekretaris

u.b.

Kepala Bidang Penelitian, Pengembangan dan Pengendalian

Ir. RATNANI HIDAYATI, MT

Pembina, IV/a

NIP 19660828 199303 2 012

**Tembusan :**

1. Bupati Sleman (sebagai laporan)
2. Kepala Dinas Pendidikan Kab. Sleman
3. Kabid. Kesejahteraan Rakyat & Pemerintahan Bappeda
4. Kepala UPT Pelayanan Pendidikan Kec. Godean
5. Kepala MTsN Godean
6. Dekan FBS UNY
7. Yang Bersangkutan



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN  
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK

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

Sleman, 10 Maret 2017

Nomor : 070 /Kesbangpol/ 982 /2017

Kepada

Hal : Rekomendasi

Yth. Kepala Bappeda

Penelitian

Kabupaten Sleman

di Sleman

REKOMENDASI

Memperhatikan surat :

Dari : Kasubag Pendidikan FBS UNY  
Nomor : 362/UN.34.12/DT/III/2017  
Tanggal : 8 Maret 2017  
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 AUDIO VISUAL MEMBATIK TEKNIK JUMPUTAN UNTUK SISWA KELAS VII DI MTS NEGERI GODEAN" kepada:

Nama : Adi Nugroho  
Alamat Rumah : Batu Mas Rumbuk Batuyang Pringgabaya Lombok Timur NTB  
No. Telepon : 083840842067  
Universitas / Fakultas : UNY / FBS  
NIM / NIP : 13207241002  
Program Studi : S1  
Alamat Universitas : Jl. Colombo No. 1 Yogyakarta  
Lokasi Penelitian : MTsN Godean  
Waktu : 10 Maret 2017 - 10 Agustus 2017

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

Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik  
Kabupaten Sleman



Drs. Agus Boesono Endiarto, M.Si  
Pembina Utama Muda, IV/c  
NIP 19580803 198303 1 011

A. PERMOHONAN IJIN STUDI PENDAHULUAN/PRA SURVEY\*

**B. IJIN PENELITIAN/SURVEY/PKL & PERNYATAAN BERSEDIA  
MENYERAHKAN HASIL PENELITIAN/SURVEY/PKL\***

\*) Lingkari A atau B yang sesuai.

Nomor: 070/ 1023

Kepada Yth.  
Ka. Bappeda Kabupaten Sleman

Kami, yang bertanda tangan di bawah ini :

1. Nama : ADI NUGROHO
2. No. Mahasiswa/NIP/NIM : 13207241002
3. Tingkat (D1/D2/D3/D4/S1/S2/S3) : S.1
4. Perguruan Tinggi/Lembaga : Universitas Negeri Yogyakarta
5. Dosen Pembimbing Utama : Prof. Dr. Irie Harti Retnowati
6. Alamat Peneliti (sesuai KTP) : Batimel Rumbuk, Batuyang,  
Pringabayu
7. Nomor Telepon/HP : 08384842067
8. Lokasi Penelitian/Survey/PKL : M.T.S. NEGERI GODEAN
9. Judul Penelitian : Pengembangan media Pembelajaran  
audio visual membuat tabel jumlah untuk  
jawab kelas di M.T.S. NEGERI GODEAN

Selanjutnya saya bersedia menyerahkan hasil Penelitian/Survey/PKL berupa 1 (satu) CD (Skripsi/Tesis/Disertasi/Laporan) format PDF selambatnya 1 bulan setelah dinyatakan lulus/selesai.

Sleman,  
10 maret.....2017  
Yang menyatakan

ADI NUGROHO  
(nama terang)



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN SLEMAN**  
**MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 5 SLEMAN**  
 Jalan Klaci Sidogung Godean Sleman Yogyakarta 55564 Telp.(0274) 797389  
 Email: mtsngodean@gmail.com

**SURAT KETERANGAN**

Nomor :B/165/MTs.12.05/PP.00/04/2017

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Drs. H. ZULIADI, M.Ag  
 NIP : 196207271988031003  
 Pangkat/Gol : Pembina/ IV.a  
 Jabatan : Kepala Madrasah Tsanawiyah Negeri 5 Sleman

Menerangkan bahwa

Nama : ADI NUGROHO  
 NIM : 13207241002  
 Program Study : Pendidikan Seni Kriya  
 Instansi : Universitas Negeri Yogyakarta

Telah melaksanakan penelitian pada tanggal 10 Maret 2017 s.d 22 April 2017 dengan Judul  
 PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL MEMBATIK TEKNIK  
 JUMPUTAN UNTUK SISWA KELAS VII DI MTs NEGERI GODEAN

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sleman, 22 April 2017

Kepala

  
 Drs. H. Zuliadi, M.Ag  
 NIP. 196207271988031003

