

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

I. Kajian Teori

1. Pembelajaran

Pembelajaran diartikan sebagai proses, perbuatan, cara mengajar, atau mengajarkan sehingga siswa mau belajar (Ahmad Susanto, 2013: 19). Pembelajaran dapat diartikan sebagai upaya untuk mengajarkan siswa melalui berbagai cara dan berbagai metode dan pendekatan pencapaian tujuan yang telah direncanakan. Pembelajaran merupakan suatu upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, mengorganisasi dan menciptakan sistem lingkungan dengan berbagai metode sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien serta hasil yang optimal (Sugihartono dkk, 2007: 81).

Pendapat lain tentang pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi pencapaian tujuan pembelajaran (Oemar Hamalik, 2015 : 57). Pembelajaran merupakan instruksi yang menekankan pada proses belajar sebagai usaha-usaha terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi belajar dalam diri siswa. (Sadiman, 2014: 7). Pembelajaran dapat diartikan sebagai proses kerja sama antara pendidik dan peserta didik dalam memanfaatkan segala potensi dan sumber yang ada baik potensi yang bersumber dari dalam diri peserta didik

sendiri seperti minat, bakat dan kemampuan dasar yang dimiliki termasuk gaya belajar maupun potensi yang ada di luar diri peserta didik seperti lingkungan, sarana dan sumber belajar sebagai upaya untuk mencapai tujuan belajar tertentu (Wina Sanjaya, 2008: 26).

Dari berbagai pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi antara pendidik dan peserta didik yang disitu terjadi proses belajar mengajar sebagai upaya untuk mencapai tujuan tertentu.

2. Media Pembelajaran

1) Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin, *medius* yang berarti tengah, perantara atau pengantar. Azhar Arsyad (2009:3), media pembelajaran adalah media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran. Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam pembelajaran guna menyampaikan pesan yang akan disampaikan oleh pendidik. Daryanto (2012: 5) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan (bahan ajar) sehingga dapat menarik perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan menurut Zainal Aqib (2013: 50) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada siswa.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan sehingga terjadi proses belajar pada siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu juga terdapat manfaat media pembelajaran bagi siswa.

2) Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum manfaat media pembelajaran adalah untuk memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Selain itu media pembelajaran juga dapat meningkatkan motivasi, minat siswa, serta membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman. Berikut ini manfaat media pembelajaran menurut (Daryanto, 2013: 5) dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. Memperjelas pesan
- b. Adanya batasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra.
- c. Menciptakan rasa ingin belajar
- d. Melatih anak untuk belajar mandiri
- e. Memberikan pengalaman yang sama kepada anak
- f. Komponen dalam proses kegiatan belajar yaitu guru, bahan pembelajaran, media pembelajaran, peserta didik dan tujuan pembelajaran.

Dalam pembelajaran media, manfaat penggunaan media sangatlah penting. Pendapat dari ahli yang lain yaitu menurut Azhar Arsyad (2009: 26-27) manfaat menggunakan media dalam pembelajaran dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. Memperjelas pesan dan informasi
- b. Media pembelajaran dapat memunculkan tingkat belajar sesuai dengan minat belajar siswa.
- c. Mengatasi keterbatasan indra, ruang, dan waktu.
- d. Memberikan pengalaman sama yang langsung kepada siswa.

Melalui media pembelajaran, siswa dapat lebih mendapatkan pengalaman belajar selama proses belajar, sehingga siswa menjadi lebih aktif dan berinteraktif pada materi pelajaran. Pendapat lain tentang manfaat media pembelajaran menurut Zainal Aqib (2013: 51-52) dapat disimpulkan sebagai berikut yaitu :

- a. Menyeragamkan penyampaian materi.
- b. Pembelajaran lebih jelas dan menarik.
- c. Kegiatan belajar lebih interaktif.
- d. Efisiensi waktu dan tenaga.
- e. Meningkatkan hasil belajar.
- f. Belajar dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja.
- g. Menumbuhkan sifat positif terhadap belajar.

Penggunaan media dalam pembelajaran memberikan manfaat seperti penyampaian materi yang diberikan kepada siswa seragam; proses pembelajaran menjadi lebih menarik; praktis; efisien; waktu pembelajaran fleksibel; meningkatkan hasil belajar siswa; menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar; mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif. (Kemp & Dayton, 1985:3-4). Menurut Anderson (1976), salah satu bentuk media pembelajaran yaitu media cetak seperti media pembelajaran berbantuan modul.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki beberapa manfaat diantaranya, penyampaian materi dapat diseragamkan, proses pembelajaran lebih menarik dan lebih interaktif, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan, siswa dapat belajar dimana saja, kapan saja dan sesuai dengan kemampuan dan minat siswa. Selain itu penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif siswa. Untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa salah satunya yaitu dengan adanya pembuatan modul pembelajaran.

3. Modul

Dalam buku Pedoman Umum Pengembangan Bahan Ajar (2004) yang diterbitkan oleh Diknas dalam Andi Pratowo (2012: 104), modul diartikan sebagai sebuah buku yang ditulis dengan tujuan agar peserta didik dapat belajar secara mandiri tanpa atau dengan bimbingan guru. Sementara dalam

pendangan lain modul dimaknai sebagai seperangkat bahan ajar yang disajikan secara sistematis, sehingga penggunaannya dapat belajar dengan atau tanpa seorang fasilitator atau guru. Kamus Besar Indonesia (2002: 751), menyatakan modul adalah program pembelajaran yang dapat dipelajari oleh siswa dengan bantuan yang minimal dari guru pembimbing meliputi perencanaan tujuan yang akan dicapai secara jelas, penyediaan materi pembelajaran, alat yang dibutuhkan, serta pengukuran keberhasilan peserta didik dalam menyelesaikan pelajaran.

Menurut Daryanto (2013: 9) modul merupakan salah satu bentuk bahan ajar yang dikemas secara utuh dan sistematis, didalamnya memuat seperangkat pengalaman belajar yang terencana dan didesain untuk membantu peserta didik menguasai tujuan belajar yang spesifik. Modul minimal memuat tujuan pembelajaran, materi dan evaluasi. Selain itu modul berfungsi sebagai sarana belajar yang bersifat mandiri, sehingga peserta didik dapat belajar secara mandiri sesuai dengan kecepatan masing-masing.

Berdasarkan pendapat para ahli pengertian modul adalah satuan program pembelajaran terkecil/ salah satu bahan ajar, yang berupa sebuah buku yang ditulis dan dikemas secara terperinci serta sistematis dengan tujuan agar peserta didik dapat belajar, secara mandiri sesuai dengan kecepatan masing-masing. Didalam modul memuat tujuan pembelajaran, materi sampai dengan evaluasi.

3) Modul Pembelajaran

Penggunaan modul bertujuan agar seseorang dapat belajar mandiri tanpa atau dengan minimal pendamping materi modul. Modul merupakan bahan ajar yang disusun secara sistematis dengan bahasa yang mudah dipahami oleh seseorang, sesuai usia dan tingkat pengetahuan mereka agar dapat belajar secara mandiri dengan bimbingan minimal dari pendidik (Andi Prastowo, 2012:106). Menurut Rudi Susilana dan Cepi Riyana (2008: 14) modul merupakan suatu paket program yang disusun dan didesain sedemikian rupa untuk kepentingan belajar seseorang. Pendekatan dalam modul menggunakan pengalaman seseorang.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut terdapat hal-hal penting dalam mendefinisikan modul yaitu bahan belajar mandiri, membantu menguasai tujuan belajar, dan paket program yang disusun dan didesain sedemikian rupa untuk kepentingan belajar seseorang. Dapat disimpulkan bahwa modul merupakan paket program yang disusun dan didesain sedemikian rupa sebagai bahan belajar mandiri untuk membantu seseorang menguasai tujuan belajarnya. Oleh karena itu, dengan adanya modul dalam penelitian ini diharapkan setiap orang yang membuat dapat belajar sesuai dengan kecepatannya masing-masing.

Ada berbagai macam jenis media pengajaran yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran, pertama media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan, atau diagram, poster, kartun, komik, dan lain-lain. Kedua media tiga dimensi yaitu dalam bentuk model seperti model padat (solid

model), model penampang, model susun, model kerja, mock up, diorama, dan lain-lain. Ketiga media proyeksi seperti slide, film strips, film, OHP, dan lain-lain. Keempat penggunaan lingkungan sebagai media pengajaran (Nana Sudjana, 2013:3-4).

Jenis media pembelajaran jika dilihat dari segi perkembangan teknologi menurut Seel dan Glasgow dalam Azhar Arsyad (2009:33) dibedakan menjadi 2 yaitu pilihan media tradisional dan pilihan media mutakhir. Media tradisional meliputi visual yang diproyeksikan, audio, permainan. Media mutakhir meliputi media berbasis telekomunikasi dan media berbasis mikroprosesor. Sedangkan menurut Gagne dalam Daryanto (2013: 17) media diklasifikasikan menjadi tujuh kelompok yaitu benda yang didemonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar bergerak, film bersuara, dan mesin belajar. Dari pendapat para ahli tersebut macam-macam media pembelajaran sangatlah beragam diantaranya media cetak, media audio-visual, dan media berbasis teknologi. Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan dalam penelitian ini merupakan media pembelajaran berbantuan modul yang merupakan media cetak.

Untuk menghasilkan modul yang mampu meningkatkan kreativitas dan hasil belajar serta meminimalisir rasa jenuh siswa untuk mempelajarinya, maka pengembangan modul menurut Daryanto (2013 : 9-11), harus memperhatikan karakteristik yang diperlukan sebagai

modul, yaitu (a) *Self Intruccion* yaitu siswa belajar mandiri tidak tergantung orang lain, (b) *Self Contained* yaitu materi pembelajaran harus ada dalam modul, (c) Berdiri Sendiri (*Stand Alone*) yaitu modul tidak tergantung pada media lain, (d) Adaptif yaitu sesuai dengan perkembangan ilmu dan teknologi serta fleksibel, (e) Bersahabat/Akrab (*User Friendly*) yaitu memudahkan pemakai dalam mengakses sesuai dengan keinginan. Berdasarkan pendapat para ahli tersebut maka dapat diambil kesimpulan sifat modul ada empat yaitu *Self Instruction, Self Contained, Stand Alone, Adaptive, User Friendly*. Untuk menghasilkan modul yang mampu meningkatkan kreativitas dan hasil belajar diperlukan kriteria-kriteria pembuatan media yaitu salah satunya adalah kriteria kelayakan media.

4. Kriteria Kelayakan Modul

Sarana belajar mandiri diharapkan memiliki kualitas yang baik. Suatu alat atau modul pembelajaran dikatakan baik jika memenuhi kriteria tertentu. Menurut Walker & Hess dalam Azhar Arsyad, (2009: 175-176) mengatakan bahwa untuk mengetahui kualitas modul pembelajaran harus melihat kriteria yaitu kualitas isi dan tujuan, kualitas instruksional, kualitas teknis

Adapun kriteria pemilihan kelayakan modul pembelajaran menurut pendapat ahli lain, Dick dan Carey dalam (Arief Sadiman, 2014:86) harus mempertimbangkan empat faktor berikut, yaitu :

- a. Ketersediaan sumber setempat.
- b. Sumber dana, tenaga, dan fasilitas

- c. Keluwesan, kepraktisan dan ketahanan media yang bersangkutan.
- d. Efektifitas biaya penggunaan media pembelajaran dalam waktu yang panjang.

Sedangkan menurut Nana Sudjana (2013: 4-5) dalam memilih media pembelajaran untuk kepentingan pengajaran sebaiknya memperhatikan kriteria sebagai berikut, yaitu : (a) Ketepatan dengan tujuan pembelajaran, (b) Dukungan terhadap isi bahan pengajaran, (c) Kemudahan memperoleh media, (d) Keterampilan guru dalam menggunakannya, (e) Tersedia waktu untuk menggunakannya, (f) Sesuai dengan taraf berfikir siswa. Berdasarkan penjelasan beberapa teori tentang kriteria kualitas media yang telah diuraikan, diketahui bahwa kualitas media pembelajaran, dapat dilihat dari tiga aspek. Aspek tersebut meliputi aspek pembelajaran, aspek isi/materi, dan aspek media (tampilan media).

Kelayakan pada aspek pembelajaran menunjukkan bahwa penggunaan modul menjadikan proses pembelajaran menjadi praktis dan efisien. Pada aspek isi atau materi menunjukkan bahwa dengan menggunakan modul, materi pelajaran menjadi lebih mudah dan jelas dipahami siswa. Pada aspek media (tampilan modul) menunjukkan bahwa dengan menggunakan modul, dapat memperlancar proses penyampaian informasi karena dikemas secara lebih menarik. Ketiga aspek saling dukung satu sama lain dan menjadi satu kesatuan utuh yang menjadikan modul pembelajaran dinilai layak digunakan. Salah satu yang dijadikan sebagai materi pembelajaran dalam media pembelajaran pada penelitian ini adalah batik.

5. Batik

Batik adalah suatu cabang seni rupa terapan (kriya) yang ada hampir di sebagian besar daerah di wilayah nusantara. Batik merupakan salah satu bentuk hasil budaya bangsa Indonesia yang termasuk tua dan diwariskan oleh nenek moyang. Batik menarik perhatian bukan semata-mata hasilnya, tetapi juga proses pembuatannya. Inilah yang kemudian membuat batik diakui oleh dunia. Secara etimologi, kata batik berasal dari bahasa Jawa *amba* yang berarti lebar, luas; dan *titik* yang berarti titik atau titik yang kemudian berkembang menjadi istilah *batik*, yang berarti menghubungkan titik-titik menjadi gambar tertentu pada kain yang luas dan lebar (Wulandari, 2011: 4). Menurut Hamidin (2010: 7) kata batik merujuk pada teknik pembuatan motif menggunakan canting atau cap dan pencelupan kain dengan menggunakan bahan perintang warna bernama *malam* (lilin) yang diaplikasikan di atas kain, sehingga menahan masuknya bahan pewarna. Dalam bahasa Inggris dikenal dengan istilah *wax-resist dyeing*.

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (2002: 112), batik adalah kain bergambar yang pembuatannya secara khusus dengan menuliskan atau menerakan malam pada kain, kemudian pengolahannya diproses dengan cara tertentu.

Karmila (2010: 9) menjelaskan batik adalah suatu kegiatan yang berawal dari menggambar suatu bentuk misalnya ragam hias di atas sehelai kain dengan menggunakan lilin/malam, kemudian diteruskan dengan pemberian warna. Adapun pendapat Setiawati (2008: 9) yang menyebutkan

batik yaitu gambaran atau hiasan pada kain yang pengerjaannya melalui proses penutupan dengan bahan lilin atau malam yang kemudian dicelup atau diberi warna.

Berikut ini merupakan tahapan-tahapan dalam pembuatan proses batik, terutama batik tulis (Anindito Prasetyo, 2012: 31) adalah:

1. Membuat desain batik.
2. Melukis dengan malam menggunakan canting
3. Menutup dengan malam pada bagian-bagian yang akan tetap berwarna putih.
4. Pewarnaan pertama pada bagian yang tidak tertutup oleh malam dengan mencelupkan kain pada warna tertentu.
5. Jemur dan keringkan
6. Bila sudah kering, melukis dengan malam menggunakan canting untuk menutup bagian yang akan tetap dipertahankan pada pewarnaan yang pertama.
7. Melakukan pencelupan yang kedua.
8. Menghilangkan malam dari kain yang sudah dibatik yaitu dengan meletakkan kain tersebut pada air panas diatas tungku.
9. Menutup menggunakan malam unntuk menahan warna pertama dan kedua.
10. Membuka dan menutup malam pada kain dilakukan berulang kali sesuai dengan yang kita inginkan.
11. Nglorod

12. Mencuci kain batik yang sudah jadi, kemudian dikeringkan dan dijemur.

Dari beberapa pendapat mengenai pengertian batik tersebut dapat disimpulkan bahwa batik adalah gambaran atau hiasan pada kain yang pembuatannya menggunakan malam sebagai perintang dengan canting sebagai alat untuk melukiskan malam pada kain untuk selanjutnya diwarnai dan diakhiri dengan *pelorodan* atau pelepasan malam dari kain. Dalam penelitian ini batik yang akan diteliti adalah motif batik Kebumen yang akan digunakan sebagai bahan materi pembelajaran dalam pembuatan media pembelajaran. Untuk penjelasan dan pemahaman lebih lanjut motif batik kebumen ini menggunakan pendekatan semiotika.

6. Pendekatan Semiotika Charles Sanders Peirce

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2012: 930) motif adalah pola, corak, hiasan yang indah pada kain. Banyak pendapat yang diungkapkan mengenai motif. Ari Wulandari menjabarkan (2011: 113) bahwa motif batik adalah kerangka gambar yang mewujudkan batik secara keseluruhan, motif batik sama dengan corak batik. Motif batik yang merupakan hasil kreatifitas intelektual tradisional secara umum dapat ditelusuri di beberapa daerah. Motif batik tradisional ini biasanya ada di setiap daerah yang merupakan ciri atau ikon dari daerah tersebut.

Berdasarkan pendapat di atas menurut para ahli, maka dapat disimpulkan bahwa motif merupakan suatu bentuk dekorasi atau hiasan yang dapat memberi kesan indah untuk memberi hiasan yang indah. Dengan

memahami pendapat tersebut, tentang keberadaan motif batik Kebumen adalah sebagai karya intelektual tradisional. Dalam penelitian ini penulis memaparkan salah satunya yaitu motif batik Kebumen yang diperoleh dari hasil wawancara dan juga kajian literatur.

Pada penelitian motif batik Kebumen terdapat ikon-ikon yang melambangkan ciri khas motif batik Kebumen. Untuk memahami lebih jauh ikon atau simbol pada motif batik Kebumen ini menggunakan pendekatan semiotika.

Istilah *semiotika* maupun *semiologi* dapat digunakan untuk merujuk kepada ilmu tentang tanda-tanda (*the science of signs*) tanpa adanya perbedaan pengertian yang terlalu tajam. Istilah *semiotika* cenderung dipakai oleh para penutur bahasa Inggris atau mereka yang mewarisi tradisi *Piercian*, (Budiman, 2011:4).

Semiotika berasal dari kata *semion* (bahasa Yunani) adalah cabang ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang “tanda” atau sign dalam bahasa Inggris, adalah ilmu yang mempelajari sistem tanda seperti, bahasa, kode, sinyal, dan sebagainya. Secara umum semiotik didefinisikan sebagai teori falsafah umum yang berkenaan dengan produksi tanda dan simbol-simbol sebagai bagian dari sistem kode yang digunakan untuk mengkomunikasikan informasi. Semiotik meliputi tanda-tanda visual dan verbal serta *tactile* dan *olvectori* (semua tanda atau sinyal yang bisa diakses atau diterima oleh seluruh indra yang kita miliki) ketika tanda-tanda terbentuk,

sistem kode yang secara sistematis akan menyampaikan informasi atau pesan secara tertulis di setiap kegiatan dan perilaku manusia.

Pakar semiotika Charles Sanders Peirce, dengan teori segitiga makna terdiri atas:

1. *Sign* (tanda)

adalah sesuatu fisik yang dapat ditangkap oleh panca indera manusia dan merupakan sesuatu yang merujuk (mepemaknaankan) hal lain di luar tanda itu sendiri. Acuan tanda ini disebut objek.

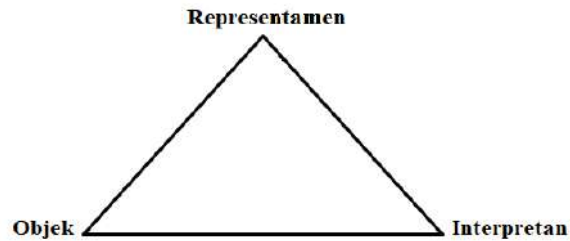
2. *Object* (objek)

adalah konteks sosial yang menjadi referensi dari tanda atau sesuatu yang dirujuk tanda.

3. *Interpretant* (interpretan)

adalah konsep pemikiran dari orang yang menggunakan tanda dan menurulkannya ke suatu makna yang ada dalam benak seseorang tentang objek yang dirujuk sebuah tanda.

Di antara tiga bagian tersebut ada hubungan atau pengaruh tertentu kepada setiap bagian dalam teori segitiga semiotika Charles Sanders Peirce. Charles Sanders Peirce menyebutkan istilah tanda (*sign*) sebagai “tanda”, “representamen”, “representasi” dan “ground” dalam kumpulan naskahnya, namun istilah yang dipanggil dalam penelitian ini adalah “representamen”.



Gambar 1. Hubungan tanda, objek dan interpretan oleh Charles Sanders Peirce

Berdasarkan objeknya Charles Sanders Peirce membagi sistem tanda menjadi tiga bagian yaitu: *icon* (ikon), *index* (indek), dan *symbol* (simbol). Dalam penelitian ini, tujuan pengembangan modul bagi siswa Sekolah Menengah Atas, hanya menganalisis dan menerapkan bagian tanda dasar dari teori semiotik Peirce, yaitu: ikon, indek, dan simbol.

Ikon adalah tanda yang hubungan antara penanda dan petandanya bersifat bersamaan bentuk alamiah. Atau dengan kata lain, ikon adalah hubungan antara tanda dan objek atau acuan yang bersifat kemiripan; contohnya adalah gambar, potret dan peta. Indek adalah tanda yang menunjukkan adanya hubungan alamiah antara tanda dan petanda yang bersifat kausal atau hubungan sebab akibat, atau tanda yang langsung mengacu pada kenyataan. Contoh yang paling jelas ialah asap sebagai tanda adanya api. Sedangkan simbol adalah tanda yang menunjukkan hubungan alamiah antara penanda dengan petandanya.

Tabel 1. Kelompok jenis tanda ikon, indek, dan simbol

No.	Jenis tanda	Hubungan antara Tanda dan Sumber Acuannya
-----	-------------	---

1	Ikon	Jenis tanda yang memiliki hubungan antara tanda dan objek atau acuan yang bersifat mirip.
2	Indek	Jenis tanda yang menunjukkan adanya hubungan alamiah antara tanda dan petanda yang bersifat kausal atau hubungan sebab akibat, atau tanda yang langsung mengacu pada kenyataan.
3	Simbol	Jenis tanda yang menunjukkan hubungan alamiah antara penanda dengan petandanya.

Ikon adalah tanda yang mencerminkan ciri kualitatif dari objek. Ikon memainkan peran penting dalam kehidupan manusia dengan fungsinya, karena ikon diciptakan secara visual mirip dengan sumber acuannya. Ikon juga menandakan objek secara langsung. Indek adalah sebuah tanda yang mewakili beberapa eksistensial (*exixtential*) diantara tanda dan objek. Indek menandakan sebuah objek ada hubungannya dengan objek-objek lain yang berguna sebagai reaksi terhadap sesuatu yang memungkinkan kita hasilkan. Simbol adalah tanda yang mewakili beberapa adat, kebiasaan, aturan sosial atau hukum yang berhubungan dengan tangga (*representamen*). Simbol diciptakan oleh manusia saluran berupa tradisi adat atau aturan sosial dan simbol bersifat konvensional.

Dalam penelitian ini pendekatan semiotika Chsrles Sanders Pierce diterapkan untuk mengkaji motif batik Kebumen. Tujuan penelitian ini, modul sebagai bahan ajar pembelajaran motif batik Kebumen.

7. Kreativitas

Kreativitas mengandung banyak sekali pengertian, bahkan sampai sekarang pun belum ada pengertian kreativitas yang dapat diterima secara umum. Namun pada prinsipnya adalah sama, kreativitas merupakan suatu pemikiran atau ide yang dapat melahirkan produk yang berbeda dari yang sudah ada walaupun tidak selalu baru. Biasanya siswa yang kreatif selalu ingin tahu, memiliki minat yang luas, mempunyai kegemaran dan menyukai aktivitas yang kreatif. Siswa yang kreatif biasanya cukup mandiri dan memiliki rasa percaya diri. Mereka lebih berani mengambil resiko dengan tetap perhitungan daripada siswa-siswa pada umumnya, artinya dalam melakukan sesuatu yang bagi mereka amat berarti penting, disukai, mereka tidak terlalu menghiraukan kritik dan ejekan orang lain.

Munandar (2012: 43) juga menyebutkan skema penilaian kreativitas meliputi empat kriteria dari berfikir kreatif, yaitu kelancaran, keleturan, keaslian (orisinalitas), dan kerincian (elaborasi). Slameto (2010:146) mengemukakan bahwa yang penting dalam kreativitas bukanlah penemuan sesuatu yang belum pernah diketahui orang sebelumnya, melainkan bahwa produk kreativitas merupakan sesuatu yang baru bagi diri sendiri dan tidak harus merupakan sesuatu yang baru bagi orang lain atau dunia pada umumnya.

Kreativitas adalah kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas dalam berpikir setelah kemampuan untuk mengelaborasi suatu gagasan. Kreativitas sebagai keseluruhan kepribadian merupakan hasil interaksi dengan lingkungannya. Lingkungan yang merupakan tempat individu berinteraksi itu dapat mendukung berkembangnya

keaktivitas, tetapi ada juga yang justru menghambat berkembangnya kreativitas individu. Kreativitas yang ada pada individu itu digunakan untuk menghadapi berbagai permasalahan yang ada ketika berinteraksi dengan lingkungannya dan mencari berbagai alternatif pemecahannya sehingga dapat tercapai penyesuaian diri secara kuat. Rogers mendefinisikan kreativitas sebagai proses munculnya hasil-hasil baru ke dalam suatu tindakan. Hasil-hasil baru itu muncul dan sifat-sifat individu unik yang berinteraksi dengan individu lain, pengalaman, maupun keadaan hidupnya (Munandar, 2012:48). Kreativitas ini dapat terwujud dalam suasana kebersamaan dan terjadi bila relasi antar individu ditandai oleh hubungan-hubungan yang bermakna.

Kreativitas sebagai kemampuan untuk memproduksi komposisi dan gagasan-gagasan baru yang dapat berwujud aktivitas imajinatif yang mungkin melibatkan pembentukan pola-pola baru dan kombinasi dan pengalaman masa lalu yang dihubungkan dengan yang sudah ada pada situasi sekarang. Hasil tersebut berguna, bertujuan, terarah, dan tidak hanya sekedar fantasi. Sumber awal dan perkembangan kreativitas itu disebabkan oleh faktor-faktor yang ada dalam lingkungan keluarga. Dalam kegiatan belajar mengajar anak yang memiliki kreativitas lebih mampu menemukan masalah-masalah dan mampu memecahkannya pula. Oleh karena itu, guru perlu memberi kesempatan yang seluas-luasnya kepada peserta didik sehingga kreativitas, bakat dan minatnya dapat berkembang sesuai dengan potensi yang dimilikinya.

Proses belajar kreatif sebagai keterlibatan dengan sesuatu yang berarti, rasa ingin tahu dan mengetahui dalam kekaguman, ketidak lengkapan, kekacauan, kerumitan, ketidakselarasan, ketidakteraturan dan sebagainya. Kesederhanaan dari struktur atau mendiagnosis suatu kesulitan dengan mensintesis informasi yang telah diketahui, membentuk kombinasi dengan menciptakan alternatif-alternatif baru, kemungkinan-kemungkinan baru, dan sebagainya. Mempertimbangkan, menilai, memeriksa, dan menguji kemungkinan-kemungkinan baru, menyisihkan, memecahkan yang tidak berhasil, salah dan kurang baik, memilih pemecahan yang paling baik dan membuatnya menarik atau menyenangkan secara estesis, mengkomunikasi hasil-hasilnya kepada orang lain” (Cony Semiawan dkk, 2010: 35). Dengan demikian dalam belajar kreatif harus melibatkan komponen-komponen pengalaman belajar yang paling menyenangkan dan paling tidak menyenangkan lalu menemukan bahwa pengalaman dalam proses belajar kreatif sangat mungkin berada di antara pengalaman-pengalaman belajar yang sangat menyenangkan, pengalaman-pengalaman yang sangat memberikan kepuasan kepada kita dan yang sangat bernilai bagi kita. Jadi kreativitas dapat diartikan sebagai kemampuan guru dalam menciptakan hal-hal baru pada pembelajaran baik berupa kemampuan mengembangkan kemampuan formasi proses belajar mengajar yang berupa pengetahuan sehingga dapat membuat kombinasi yang baru dalam belajarnya.

Berdasarkan beberapa definisi yang diuraikan, disimpulkan bahwa kreativitas merupakan suatu proses mental individu yang melahirkan gagasan,

proses, metode ataupun produk baru yang efektif yang bersifat imajinatif, fleksibel, sukseksi, dan diskontinuitas, yang berdaya guna dalam berbagai bidang untuk pemecahan suatu masalah. Jadi kreativitas merupakan bagian dari usaha seseorang. Kreativitas akan menjadi seni ketika seseorang melakukan kegiatan. Dari pemikiran yang sederhana itu, penulis melakukan semua aktivitas yang bertujuan untuk memacu atau menggali kreativitas.

Menurut Munandar ada alasan mengapa kreativitas penting untuk dimunculkan, dipupuk dan dikembangkan dalam diri anak, antara lain: Pertama, dengan berkreasi anak dapat mewujudkan dirinya. Perwujudan diri adalah salah satu kebutuhan pokok manusia. Kedua, kemampuan berpikir kreatif dapat melihat berbagai macam penyelesaian suatu masalah. Mengekspresikan pikiran-pikiran yang berbeda dari orang lain tanpa dibatasi pada hakikatnya akan mampu melahirkan berbagai macam gagasan. Ketiga, bersibuk secara kreatif akan memberikan kepuasan kepada individu tersebut. Hal ini penting untuk diperhatikan karena tingkat ketercapaian kepuasan seseorang akan mempengaruhi perkembangan sosial emosinya. Keempat, dengan kreativitas memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya. Gagasan-gagasan baru sebagai buah pemikiran kreatif akan sangat diperlukan untuk menghadapi masa depan yang penuh tantangan (Munandar, 2012: 60).

Adapun tujuan meningkatkan kreativitas pembelajaran adalah sebagai berikut :

- a. Mengetahui cara mengekspresikan diri melalui hasil karya dengan menggunakan teknik teknik yang dikuasainya.

- b. Mengenalkan cara dalam menemukan alternatif pemecahan masalah.
- c. Membuat anak memiliki sikap keterbukaan terhadap berbagai pengalaman dengan tingkat kelenturan dan toleransi yang sangat tinggi terhadap ketidakpastian.
- d. Membuat anak memiliki kepuasan diri terhadap apa yang dilakukannya dan sikap menghargai hasil karya orang lain.

Menurut Gardner, secara garis besar, ada dua pendekatan utama untuk mengukur kreativitas seseorang, diantaranya adalah: (1) Pendekatan kemampuan berpikir kreatif (kognitif) serta (2) Pendekatan melalui kepribadian. Salah satu tes yang banyak digunakan diantaranya; tes yang dilakukan Torrance (*Test of Creative Thinking*) yang melibatkan kemampuan berpikir; atau Tes sindroma kepribadian, contohnya *Alpha Biological Inventory*

Pada dasarnya kemampuan tiap siswa berbeda-beda, baik kemampuan afektif, kognitif dan psikomotor. Kemampuan membuat sangat penting dimiliki setiap orang yang ingin menekuni dalam bidang membuat. Faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas membuat yaitu: kurangnya pengetahuan, kurangnya pemanfaatan sumber materi belajar membuat. Untuk mengetahui kemampuan membuat siswa dikembangkan indikator instrumen penelitian berdasarkan faktor-faktor yang mempengaruhinya. Indikator instrumennya adalah:

- a. Faktor pengetahuan, indikatornya meliputi: 1) Sejarah dan pengertian membatik; 2) Macam-macam motif batik khususnya motif batik Kebumen; 3) Alat dan bahan membatik; 4) Langkah-langkah membatik.
- b. Faktor Sumber materi batik, indikatornya adalah pemanfaatan sumber Daya Alam (SDA) yang ada di daerah sekitar.

8. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku siswa yang mengikuti kegiatan pembelajaran (Hamalik, 2011: 30). Beliau juga menjelaskan bukti bahwa seseorang telah belajar adalah terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut, seperti dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Berdasarkan uraian tersebut maka, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang diraih atau dicapai oleh siswa yang telah mengikuti proses belajar mengajar. Pada dasarnya merupakan sesuatu yang diperoleh dari suatu aktivitas belajar yang mengakibatkan perubahan pada individu, yaitu perubahan tingkah laku, baik aspek kognitif, afektif maupun psikomotornya (Hatta Rizal, 2008). Hasil belajar terkait dengan pengukuran, kemudian akan terjadi suatu penilaian dan menuju evaluasi baik menggunakan tes maupun non-tes (Syaiful Bahri Djamarah, 2011: 23). Pengukuran, penilaian dan evaluasi bersifat hirarki. Evaluasi didahului dengan penilaian (*assessment*), sedangkan penilaian didahului dengan pengukuran (Widoyoko, 2009; 1)

Teori Taksonomi Bloom hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga kategori ranah antara lain: kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Hasil belajar yang harus dicapai yaitu ranah kognitif, ranah efektif, ranah psikomotor. Hasil belajar secara garis besar dibagi menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik (Nana Sudjana, 2010: 22)

a. Ranah kognitif

Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi. Keenam jenjang atau aspek yang dimaksud adalah:

- 1) Mengingat: Menjelaskan jawaban faktual, menguji ingatan dan pengenalan
- 2) Memahami: Menerjemahkan, menjabarkan, menafsirkan, menyederhanakan, dan membuat perhitungan
- 3) Menerapkan: Memahami kapan menerapkan, mengapa menerapkan, dan mengenali pola penerapan ke dalam situasi baru, tidak biasa dan agak berbeda atau berlainan.
- 4) Menganalisis: Memecahkan ke dalam bagian, bentuk dan pola
- 5) Menilai: Berdasarkan kriteria dan menyatakan mengapa.
- 6) Menciptakan: Menggabungkan unsur-unsur ke dalam bentuk atau pola yang sebelumnya kurang jelas.

b. Ranah Afektif

Ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai yang terdiri dari lima aspek. Kelima aspek dimulai dari tingkat dasar atau sederhana sampai tingkat yang kompleks sebagai berikut.

- 1) *Receiving/ attending* (penerimaan)
- 2) *Responding* (jawaban)
- 3) *Valuing* (penilaian)
- 4) Organisasi
- 5) Karakteristik nilai atau internalisasi nilai

c. Ranah Psikomotor

Hasil belajar psikomotoris tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak individu. Ada enam tingkatan keterampilan, yaitu:

- 1) Gerakan refleks yaitu keterampilan pada gerakan yang tidak sadar;
- 2) keterampilan pada gerakan-gerakan dasar;
- 3) kemampuan perseptual, termasuk di dalamnya membedakan visual, membedakan auditif, motoris dan lain-lain;
- 4) kemampuan di bidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan dan ketepatan;
- 5) gerakan-gerakan *skill*, mulai dari keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks;
- 6) kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi *non-decursive* seperti gerakan ekspresif dan interpretatif.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah penilaian hasil yang sudah dicapai oleh setiap

peserta didik dalam ranah kognitif, afektif dan psikomotor yang diperoleh sebagai akibat usaha kegiatan belajar dan dinilai dalam periode tertentu. Hasil belajar yang maksimal dapat diraih dengan beberapa faktor yang mendukung, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa secara umum ada tiga yaitu (a) faktor internal dari dalam diri siswa, (b) faktor eksternal yaitu faktor dari luar seperti kondisi lingkungan di sekitar siswa, (c) faktor pendekatan belajar, yaitu upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran (Syah, 2011:144). Faktor-faktor tersebut merupakan salah satu hal yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa yang maksimal jika kondisi dalam diri siswa tidak sehat, maka hasil belajar yang akan diraih pun akan kurang maksimal.

Selain itu ada beberapa faktor yang mempengaruhi kondisi dalam diri siswa seperti minat, bakat, motivasi dan alat bantu atau media dalam yang positif akan sangat mempengaruhi hasil belajar siswa sehingga dapat membantu dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan uraian di atas, maka ada beberapa faktor yang mempengaruhi tingkat keberhasilan hasil belajar siswa salah satu di antaranya adalah penggunaan alat bantu belajar atau media pembelajaran dan suasana belajar dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

9. Karakteristik Siswa SMA

a. Karakteristik Remaja

Menurut Sarlito Wirawan (2006: 52) masa remaja adalah masa peralihan dari anak-anak menjadi dewasa dan mengalami perkembangan semua aspek/fungsi baik psikologis maupun fisik saat memasuki masa dewasa. Monk dkk (2002:259) menyatakan bahwa remaja masih belum mampu untuk menguasai fungsi fisiknya.

Menurut Endang Poerwanti & Nur Widodo (2002: 106), masa remaja adalah tahapan perkembangan yang pada umumnya dimulai sekitar 13 tahun. Awal masa remaja ditandai dengan pertumbuhan fisik yang sangat pesat dengan mulai berfungsinya hormon-hormon sekunder. Masa remaja merupakan masa transisi dari masa anak-anak menuju kehidupan orang dewasa dan merupakan masa yang sulit.

Menurut Endang Poerwanti & Nur Widodo (2002: 106) secara umum remaja memiliki ciri-ciri berikut:

- 1) Pertumbuhan fisik yang sangat pesat dan mulai fungsinya hormon sekunder.
- 2) Fase remaja
- 3) Remaja mulai menginginkan kebebasan emosional dari orang tua dan mulai mengikatkan diri dengan kehidupan per group.
- 4) Adanya perubahan yang dialami menyebabkan remaja menjadi anak yang emosional.
- 5) Perkembangan penalaran yang pesat menjadikan kelompok remaja menjadi kelompok yang bersifat kritis dan idealis.
- 6) Masa ini juga berkembang rasa ingin tahu yang besar.

Masa remaja yang penuh dengan pemberotakan untuk menunjukkan aktualisasi diri harus dapat diarahkan dengan tepat sehingga sifat kritis dan rasa ingin tahu dapat berkembang ke arah yang positif. Jika kurang terarah dengan baik, remaja dapat mengalami gangguan perkembangan khususnya secara psikologis bahkan dapat menimbulkan tindakan penyimpangan sosial. Sedangkan Monk, dkk (2002: 260-261) menyatakan tugas perkembangan bagi usia 12-18 tahun adalah:

- 1) Perkembangan aspek-aspek biologis.
- 2) Menerima peranan dewasa berdasarkan pengaruh kebiasaan masyarakat sendiri.
- 3) Mendapatkan kebebasan emosional dari orang tua dan orang dewasa lainnya.
- 4) Mendapatkan pandangan hidup sendiri.
- 5) Merealisasi suatu identitas sendiri dan dapat mengadakan partisipasi dalam kebudayaan pemuda sendiri.

Karakteristik umum perkembangan remaja adalah remaja merupakan peralihan dari masa anak menuju masa dewasa dan memiliki rasa ingin tahu tinggi sehingga sehingga sering menunjukkan sikap gelisah, bingung, pertentangan, berkhayal, melakukan aktivitas secara berkelompok dan ingin mencoba segala sesuatu. Oleh karena itu, remaja sangat memerlukan bimbingan agar rasa ingin tahunya terarah ke dalam kegiatan yang positif, kreatif dan produktif (Ali, 2008: 18-19).

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas siswa SMP termasuk dalam kategori remaja karena berada dalam peralihan antara masa anak-anak ke dewasa. Oleh karena itu perkembangan remaja dalam kehidupan perlu mendapat perhatian khusus. Remaja tingkat emosinya masih labil, penuh rasa ingin tahu, dan berusaha mencari identitas diri. Pendidikan yang tepat merupakan cara mengontrol perkembangan remaja, terutama aspek kognitifnya.

b. Perkembangan Kognitif Remaja

Pembahasan perkembangan individu dalam bidang pendidikan lebih ditekankan pada perkembangan kognitifnya (intelektual). Perkembangan kognitif merupakan proses memperoleh, menyusun dan menggunakan pengetahuan serta kegiatan mental seperti berpikir, menimbang, mengamati, mengingat, menganalisis, mengevaluasi dan memecahkan masalah kehidupan melalui interaksi dengan lingkungan (Ali, 2008: 26).

Pada usia 12 hingga 15 tahun nilai ujian intelegensia seseorang paling banyak mengalami fluktuasi. Remaja mulai menyadari keterbatasan pemikiran yang dimiliki dan bergumul dengan konsep-konsep yang dihilangkan dari pengalaman pribadi (Slavin, 2008: 113).

Menurut Piaget perkembangan kognitifnya pada masa remaja sudah mencapai tahap operasi formal (operasi kegiatan-kegiatan mental tentang berbagai gagasan). Remaja, secara mental telah dapat berpikir logis tentang berbagai gagasan yang abstrak (Syamsu Yusuf, 2004: 195). Piaget (Monks,

dkk, 2002: 218-224) membagi tingkat perkembangan kognitif manusia yaitu (a) Stadium sensori motorik (0-18 bulan atau 24 bulan); (b) Stadium pra operasional (18 atau 24 bulan-7 tahun); (c) Stadium operasional konkrit (7-11 tahun); (d) Stadium operasional formal (mulai 11 tahun keatas). Sedangkan Keating (Syamsu Yusuf, 2004: 195-196) merumuskan lima hal pokok yang berkaitan dengan perkembangan berpikir operasional formal, yaitu:

- 1) Remaja sudah mampu menggunakan abstraksi-abstraksi dan dapat membedakan antara yang nyata dan abstrak.
- 2) Melalui kemampuannya untuk menguji hipotesis, muncul kemampuan nalar secara ilmiah.
- 3) Remaja dapat memikirkan tentang masa depan dengan membuat perencanaan dan mengeksplorasi berbagai kemungkinan untuk mencapainya.
- 4) Remaja menyadari tentang aktivitas kognitif dan mekanisme yang membuat proses kognitif itu efisien atau tidak efisien.
- 5) Berpikir operasional formal memungkinkan terbukanya topik-topik baru ekspansi (perluasan) berpikir.

Perkembangan intelektual remaja termasuk di dalamnya perkembangan kognitif dipengaruhi oleh faktor hereditas dan lingkungan baik keluarga, sekolah maupun masyarakat (Ali, 2008: 34). Oleh karena itu, agar perkembangan kognitif berjalan baik maka perlu diciptakan lingkungan belajar yang kondusif baik di rumah maupun sekolah. Proses

pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Hasil belajar yang diperoleh juga akan maksimal.

c. Perkembangan Remaja dalam Pembelajaran

Menurut Bruner (Endang Poerwanti & Nur Widodo, 2002: 124), siswa dalam tahap remaja akan lebih senang belajar dengan menggunakan bentuk-bentuk simbol dengan cara yang semakin abstrak. Guru dapat membantu remaja untuk melakukan hal ini dengan selalu menggunakan keterampilan proses dalam pembelajaran dan dengan memberi penekanan pada penguasaan konsep.

Syamsu Yusuf (2002: 196) menyatakan bahwa implikasi pendidikan dari periode berpikir operasi formal adalah perlunya dipersiapkan program pendidikan yang memfasilitasi perkembangan kemampuan berpikir siswa (remaja). Upaya yang dapat dilakukan seperti: (a) Penggunaan metode mengajar yang mendorong anak untuk aktif bertanya, mengemukakan gagasan atau mengujicobakan suatu materi; (b) Melakukan dialog, diskusi atau curah pendapat (*brain storming*) dengan siswa tentang berbagai masalah-masalah sosial atau berbagai aspek kehidupan.

Berdasarkan berbagai pendapat di atas maka perlu dikembangkan pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan remaja untuk meningkatkan kemampuan kognitif, melatih keterampilan (psikomotorik) dan tetap memperhatikan nilai nilai serta norma-norma yang ada. Oleh karena itu, diperlukan alat bantu yang dapat dijadikan sebagai perantara

pembelajaran yang lebih praktis dan efisien. Media berbantuan modul menjadi salah satu solusinya.

J. Kajian Penelitian yang Relevan

1. Suhud dan Andri Fitriansyah. Penelitian yang dilakukan oleh Sujud dan Andri Fitriansyah berjudul Perancangan Pengembangan Media Pembelajaran pembuatan Batik Banten pada PT. Batik Banten Mukarnas Berbasis Multimedia. Penelitian ini bertujuan untuk mencapai kegiatan belajar mengajar batik yaitu dengan menggunakan media sehingga membuat pengunjung dapat jelas memahaminya. Penelitian ini membahas tentang pengembangan media yang akan disajikan kepada pengunjung PT. Batik Banten Mukarnas melalui media animasi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode wawancara, observasi dan studi pustaka.
2. Davi Kurniawan. Penelitian yang dilakukan oleh Davi Kurniawan ini berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Batik Menggunakan Animasi Media Interaktif Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Di SMA 1 Wonosobo. Penelitian ini bertujuan: (1) Mengetahui proses pengembangan media pembelajaran batik menggunakan media interaktif pada mata pelajaran Seni Budaya di SMA 1 Wonosobo, (2) Media Pembelajaran Animasi Multimedia Interaktif untuk materi batik pada mata pelajaran Seni Budaya baik untuk diterapkan sebagai media pembelajaran. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian pengembangan. Hasil dari penelitian ini bahwa proses pengembangan media dapat dilakukan melalui animasi multimedia interaktif

pada mata pelajaran seni budaya mulai dari pemilihan materi, pengumpulan data, pembuatan media sampai pengujian yang dilakukan sesuai dengan prosedur pengembangan. Media yang telah dikembangkan dan telah melalui uji coba serta revisi media oleh ahli media dan ahli materi tersebut layak digunakan dan diterapkan untuk mendukung pembelajaran batik pada mata pelajaran Seni Budaya dengan hasil prosentase 80% pada uji coba kelompok kecil dan pada uji coba kelompok besar sebanyak 79,4% .

3. Hasil penelitian Weny Kristiani (2012) yang berjudul Pengembangan Modul Sulam Bebas Pada Mata Pelajaran Keterampilan Kerumahtanggaan di SMP Negeri 4 Yogyakarta menunjukkan bahwa 1) Modul yang sudah layak untuk pembelajaran keterampilan di SMP Negeri 4 Yogyakarta, 2) Kelayakan modul sulam bebas untuk pembelajaran keterampilan kerumahtanggaan di SMP Negeri 4. Kelayakan modul sulam bebas melalui tiga tahap yaitu: a) Uji validasi dan rancangan modul, hasil diperoleh semua expert (100%) menyatakan layak b) Uji coba kelompok kecil sebanyak 10 siswa menyatakan modul sulam bebas menarik sebagai media pembelajaran, c) Uji coba kelompok besar sebanyak 31 siswa menunjukkan 15 siswa (48,88%) dalam kategori sangat setuju, 15 siswa (48,97%) dalam kategori setuju dan 1 siswa (2,15%) dalam kategori kurang setuju.
4. Hasil penelitian Arum Windani (2012) yang berjudul Pengembangan Modul Pembelajaran Macam-Macam Tusuk Hias Bagi Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Pandak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan modul ini berhasil dilakukan melalui penelitian dan pengembangan modul yang meliputi

judul, kompetensi, materi pembelajaran, evaluasi, kunci jawaban, dan daftar pustaka. Hasil validasi modul yang dilakukan oleh tiga ahli media menyatakan layak dengan skor rerata 24 dan tiga ahli materi menyatakan “layak” dengan skor rerata 18,7. Kelayakan modul dari uji coba keterbacaan dan pemahaman isi modul oleh siswa sebanyak 32, menunjukkan hasil prosentase 54,1% dalam kategori baik yang artinya siswa mudah memahami materi, bahasa yang digunakan pada modul, dan tertarik dengan tampilan modul.

5. Penelitian jurnal judul Pengembangan Pengembangan Modul Praktikum Mikrokontroler (AVR) Menggunakan Perangkat Lunak Proteus Professional V7.5 Sp3. Oleh Kadarsimann Tejo Yuwono & Suprpto (2012) penelitian ini merupakan penelitian rancangan bangunan melalui tahap analisa kebutuhan, desain, implementasi, dan pengujian. Pengujian untuk kerja modul menggunakan alpha testing dan pengujian kelayakan modul menggunakan beta testing sesuai kaidah rekayasa perangkat lunak.
6. Novia Nur Kartikasari (2012), dalam penelitian yang berjudul Penerapan Metode Discovery Sebagai Upaya Meningkatkan Kreativitas Seni Lukis Batik Dalam Mata Pelajaran Seni Budaya pada Siswa Kelas IX A Semester Genap Di SMP N 1 Punggelan Banjarnegara Tahun Ajaran 2011/2012, pada penelitian ini hasil yang diperoleh adalah bahwa dengan metode *Discovery* dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam seni lukis batik pada mata pelajaran seni budaya kelas IX A semester genap SMP N 1Punggelan Banjarnegara tahun pelajaran 2011/2012.

7. Sartini yang berjudul “ Pengembangan Modul Kerajinan Makrame untuk Pembelajaran Keterampilan PKK di SMP Negeri 1 Yogyakarta”. Pengambilan sampel menggunakan *Proportional random sampling* diperoleh sebanyak 50 sampel (30% dari jumlah populasi). Uji coba kelompok kecil diluar sampel dilakukan pada 10 siswa. Metode pengumpulan data menggunakan metode dokumentasi, metode diskusi mendalam dengan pakar dan guru mata pelajaran keterampilan PKK dan metode angket. Teknik analisis data menggunakan deskriptif. Hasil penelitian tersebut bahwa: 1) dihasilkan modul kerajinan makrame untuk pembelajaran keterampilan PKK di SMP Negeri 1 Yogyakarta, 2) PKK di SMP Negeri 1 Yogyakarta yang telah teruji/berkualitas menurut ahli media dan materi menyatakan modul layak, sehingga dapat digunakan sebagai sumber belajar dalam membantu proses belajar keterampilan PKK dalam membuat kerajinan makrame, 3) Kualitas keterbacaan modul menurut siswa, tergolong pada kategori sangat baik sehingga modul kerajinan makrame baik digunakan sebagai sumber belajar dalam proses belajar keterampilan PKK dalam membuat kerajinan makrame.
8. Eka Rima Prasetya. Judul penelitian jurnal Pengembangan Modul Prakarya dan Kewirausahaan materi kerajinan berbasis proses di SMK layak digunakan, menurut siswa, modul yang dikembangkan berkualitas sangat baik, dan jika dilihat dari nilai skewness distribusi data adalah normal. Penerapan modul dalam proses pembelajaran secara umum dapat terlaksana. Pembelajaran menggunakan modul juga mampu melatih kemandirian siswa dalam belajar dan mampu menumbuhkan kemampuan dalam bekerjasama.

9. Dessy Harnaningtyas (2012) meneliti tentang pengembangan modul dasar penataan display pada mata pelajaran penataan dan peragaan peserta didik kelas X di SMK N 2 Jepara, dihasilkan modul dasar penataan display dengan hasil validasi sangat layak sehingga baik digunakan sebagai sumber belajar untuk peserta didik kelas XI di SMK N 2 Jepara dan dinyatakan sangat layak untuk diterapkan kepada peserta didik.
10. Imadudin Yudhistira, dalam penelitian yang berjudul Perancangan Komik Batik Sebagai Media Pembelajaran Batik Untuk Siswa Kelas Viii Smp Negeri 1 Jetis Bantul. Penelitian ini bertujuan menghasilkan media pembelajaran batik berupa komik edukasi dengan unsur cerita, ilustrasi, materi dan gaya bahasa untuk siswa SMP sekaligus mengandung nilai sikap, pengetahuan dan keterampilan mengenai batik yang dibutuhkan siswa SMP. Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* atau R&D, melalui 8 tahapan yang memfokuskan pada perancangan media pembelajaran batik dalam bentuk komik edukasi. Subjek penelitian adalah siswa SMP N 1 Jetis kelas VIII sejumlah 32 anak. Teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara dan studi literatur. Teknik analisis data menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif dengan penyederhanaan data secara deskriptif menggunakan tabel frekuensi. Validasi produk dilakukan oleh 3 orang ahli. Hasil penelitian menunjukkan bahwa untuk merancang media pembelajaran batik berupa komik edukasi memiliki unsur cerita fantasi sederhana yang disesuaikan dengan keseharian siswa. Nilai keseluruhan tingkat kelayakan

komik edukasi batik = 92%. Dengan demikian komik edukasi dinyatakan sangat layak dijadikan media pembelajaran batik.

11. Naili Vidya Yulistyana. 2016. Tesis “Pengembangan Media Pembelajaran Wayang Cucok Untuk Meningkatkan Kemahiran Kalam Pada Siswa Kelas XI MAN 1 Jepara”. UIN Sunan Kalijaga. Yogyakarta. Penelitian tersebut memfokuskan tentang pengembangan media pembelajaran Wayang Cucok. Model penelitian dalam penelitian ini adalah model baru diciptakan oleh peneliti berdasarkan penelitian dan pengembangan R&D Borg&Gall. Model terdiri dari tiga tahap, yaitu: (1) eksplorasi, (2) pengembangan media, (3) uji coba. Proses validasi dilakukan oleh ahli melalui forum FGD. Subyek penelitian adalah guru bahasa Arab MAN 1 Jepara berjumlah 2 orang dan siswa kelas XI MAN 1 Jepara berjumlah 26 siswa. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penelitian para ahli pada forum FGD pada aspek kelayakan isi materi sebesar 3,58 (sangat baik), aspek kelayakan bahasa besar 3,44 (sangat baik), aspek penilaian kontekstual sebesar 3,38 (sangat baik), aspek kelayakan penyajian sebesar 2,88 (baik), aspek fisik media sebesar 3,10 (sangat baik), dan aspek kelayakan audio sebesar 2,92 (baik). Sedangkan hasil uji coba menyatakan hasil kemahiran kalam pada siswa meningkat dalam setiap pertemuannya, dengan rincian nilai *pretest mean* sebesar 63,4 dan *post test* memiliki nilai rata-rata 82,0. Berdasarkan uji t menunjukkan nilai t hitung sebesar 17,5 lebih besar dari t tabel sebesar 0,388 dengan signifikansi 0,000 lebih kecil dari 0,005. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media

pembelajaran Wayang Cucok efektif untuk meningkatkan kemahiran kalam kelas XI MAN 1 Jepara.

Berdasarkan dari beberapa penelitian terdahulu yang dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan modul dalam pembelajaran dapat memberikan dampak yang efektif bagi siswa dalam pembelajaran, hal ini sesuai dengan pengembangan sebuah media pembelajaran berbantuan modul yang diharapkan dapat membantu siswa untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa.

K. Kerangka Pikir

Berdasarkan kajian teori dan penelitian yang terdahulu yang telah disajikan, dapat diuraikan kerangka pikir penelitian sebagai berikut.

1. Prosedur Pengembangan Modul

Berdasarkan kajian teori dan hasil penelitian terdahulu yang relevan, diperlukan media yang dapat menambah eksistensi tentang motif batik Kebumen untuk terus melestarikan kesenian daerah. Media tersebut berupa modul.

Pengembangan media dibuat melalui beberapa tahapan pengembangan sebagai berikut:

1. Identifikasi tujuan pengembangan. Tahap ini merupakan langkah pertama dalam model pengembangan. Tujuannya adalah mengumpulkan sebanyak mungkin informasi tentang pengembangan modul sehingga mengetahui kelebihan dan kekurangannya.

2. Analisis Kebutuhan Modul. Setelah data terkumpul kemudian dilakukan analisis, sehingga terlihat apa yang masih perlu ditambahkan dalam pengembangan modul. Data hasil analisis kebutuhan, dijadikan acuan pengembangan modul. Dengan demikian modul yang dikembangkan dapat tepat guna. Dalam penelitian ini materi yang dikembangkan untuk modul pembelajaran yaitu motif batik Kebumen (sejarah batik Kebumen, macam-macam batik Kebumen, alat dan bahan, proses pembuatannya). Modul tersebut dikembangkan sesuai dengan karakteristik siswa SMA.
3. Desain Pengembangan Modul. Setelah melakukan analisis karakteristik siswa, studi pustaka dan observasi lapangan, maka informasi yang telah terkumpul dijadikan sebagai acuan dalam mengembangkan desain pengembangan media.
4. Modul Awal. Tahap ini merupakan sebuah rangkaian proses produksi untuk menghasilkan modul yang diharapkan untuk dikembangkan. Modul yang dimaksud adalah berupa modul pembelajaran motif batik Kebumen dalam materi pembelajaran Seni Budaya SMA tentang Motif Batik Kebumen (sejarah batik Kebumen, macam-macam batik Kebumen, alat dan bahan, proses pembuatannya) pada tahap awal.
5. Evaluasi. Tahap ini merupakan tahap evaluasi modul. Modul yang telah dikembangkan divalidasi oleh ahli yaitu ahli media. Apabila ahli media menyatakan bahwa modul yang telah dibuat sudah layak untuk diuji coba ke lapangan, maka peneliti kemudian melakukan uji coba modul. Uji coba akan dilakukan secara bertahap, yaitu dimulai dari uji kelayakan terbatas

dan uji lapangan. Adapun tujuan akhir dari evaluasi ini adalah mendapatkan modul akhir yang siap diimplementasikan.

6. Modul akhir. Tahap ini merupakan tahap dimana Modul yang telah diujicobakan diproduksi dan akan disebarluaskan pada masyarakat yang membutuhkan.

2. Kelayakan Modul

Pengembangan modul memerlukan validasi dari ahli materi dan ahli media untuk menguji modul yang dikembangkan agar layak diberikan kepada siswa.

Indikator kelayakan modul dari ahli materi yaitu:

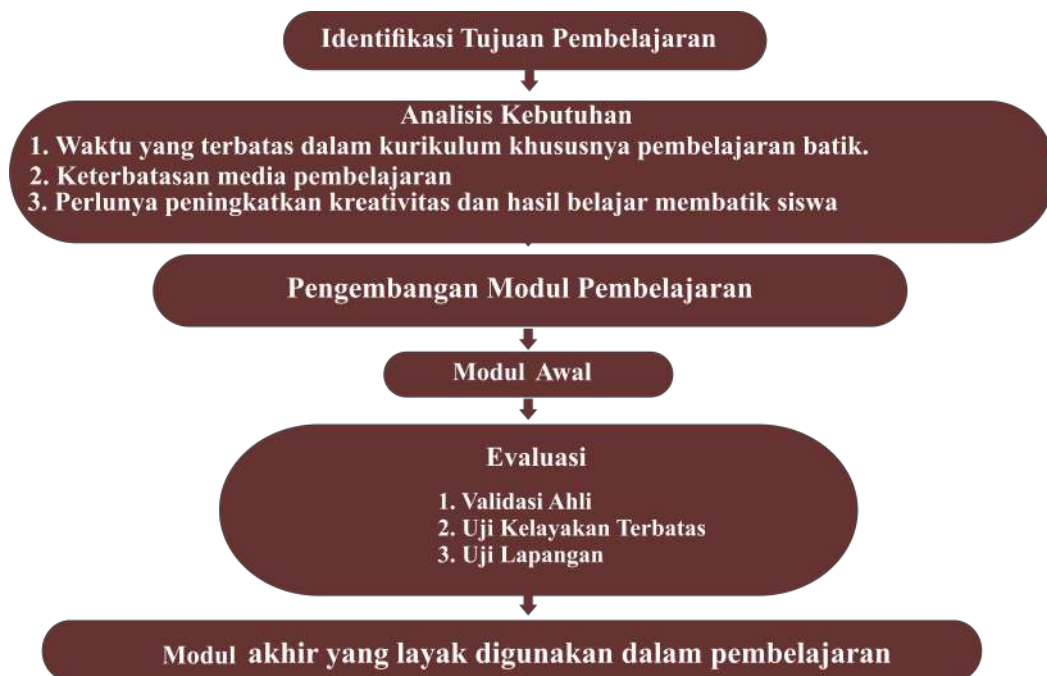
- a. Aspek materi motif batik Kebumen, indikatornya meliputi: (1) Keseuaian materi dengan pokok bahasan; (2) Ketetapan materi dengan tujuan pembahasan; 3) Pemberian motivasi belajar
- b. Aspek isi modul, indikatornya meliputi: 1) Kebenaran konsep; 2) Kecukupan materi untuk mencapai tujuan; 3) Kejelasan materi; 4) Sistematika tampilan materi; 5) Keruntutan materi; 6)Kejelasan bahasa; 7) Ketepatan gambar untuk menjelaskan materi.

Indikator kelayakan modul dari ahli media yaitu:

- a. Aspek fungsi dan manfaat, indikatornya meliputi: 1) Manfaat sesuai dengan materi yang disajikan; 2) Mempermudah penjelasan materi; 3) Pemberian motivasi belajar.
- b. Aspek tampilan isi dan sampul modul, indikatornya meliputi; 1) Kesesuaian pemilihan warna tulisan; 2) Ketepatan warna gambar; 3)

Kesesuaian judul modul pada cover sesuai dengan isi modul; 4) Komposisi warna; 5) Ketepatan jarak spasi; 6) Urutan isi materi; 7) Ketepatan penggunaan bahasa.

- c. Aspek pemilihan materi, indikatornya meliputi: 1) Ketepatan isi materi; 3) Ketepatan penggunaan bahasa; 4) Ketepatan sistematika penyusunan materi; 5) Ketepatan sesuai dengan tujuan pembelajaran materi



Gambar 2. Bagan Kerangka Pikir Pengembangan Modul Pembelajaran Motif Batik Kebumen untuk Meningkatkan Kemampuan Membuat Batik Bagi Siswa SMA

L. Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimanakah pengembangan modul pembelajaran motif batik Kebumen ditinjau dari aspek pembelajaran, isi dan tampilan?

2. Bagaimanakah modul pembelajaran motif batik Kebumen berbantuan modul untuk meningkatkan kreativitas siswa SMA?
3. Bagaimanakah modul pembelajaran motif batik Kebumen untuk meningkatkan hasil belajar membuat batik siswa SMA ?

BAB III METODE PENELITIAN

Penelitian “ Pengembangan Modul Pembelajaran Motif Batik Kebumen Untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Membuat Bagi Siswa SMA” ini merupakan jenis penelitian *mix method* yaitu menggabungkan dua bentuk pendekatan, pendekatan kualitatif dengan tujuan untuk menjabarkan ikon dalam motif batik Kebumen dan pengembangan (*research and development*) bertujuan mengembangkan produk untuk pembelajaran. Borg & Gall (2007: 589) menyatakan:

Research and development is an industry-based development model in which the findings of research are used to design new products and procedures, which then are systematically field-tested, evaluated, and refined until they meet specified criteria of effectiveness, quality, or similar standards.

M. Metode Kualitatif

Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif kualitatif adalah kegiatan penelitian yang berupaya menggambarkan atau mendeskripsikan dengan kata-kata atau bahasa tentang informasi-informasi yang diperoleh dari suatu latar penelitian atau fenomena tertentu (Nasution,