

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

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Yogyakarta  
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
guna Memperoleh Gelar  
Sarjana Pendidikan



oleh

**Kholif Luqman Maulana**  
NIM 13206241047

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

## PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi yang berjudul “**Pengembangan Media Pembelajaran Batik Tulis Berbasis *Android* untuk Siswa Kelas VIII di SMP N 5 Sleman**” ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, 10 Maret 2017



## PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Batik Tulis Berbasis *Android* untuk Siswa Kelas VIII di SMP N 5 Sleman”** ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada 31 Maret 2017 dan dinyatakan lulus.

### DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tandatangan	Tanggal
Eni Puji Astuti, M.Sn.	Ketua Penguji		31-3-2017
Aran Handoko, S.Sn., M.Sn.	Sekretaris Penguji		31-3-2017
Drs. Bambang Prihadi, M.Pd.	Penguji Utama		31-3-2017

Yogyakarta, 31 Maret 2017  
Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Dekan,

  
Dr. Widyastuti Purbani, M.A.  
NIP. 19610524 199001 2 001

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya

Nama : Kholif Luqman Maulana

NIM : 13206241047

Program Studi : Pendidikan Seni Rupa

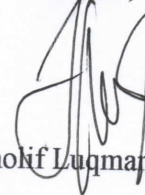
Fakultas : Bahasa dan Seni

Menyatakan bahwa karya ilmiah ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil 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, 9 Maret 2017

Penulis,



Kholif Luqman Maulana

## **PERSEMBAHAN**

Dengan memanjatkan puji syukur kehadiran Allah Subhanahu wa Ta'ala, karya sederhana ini penulis persembahkan kepada

1. Orang tuaku tercinta Bapak Suwarji dan Ibu Siti Niswatin yang telah medidik dengan penuh kasih sayang dan tak henti mendoakan anak-anaknya.
2. Kakak-kakak tersayang yang selalau memberikan semangat kepada adiknya supaya cepat sarjana.

## **MOTTO**

“Dan janganlah kamu berputus asa dari rahmat Allah. Sesungguhnya tiada berputus asa dari rahmat Allah melainkan orang-orang yang kufur (terhadap karunia Allah).” (Q.S. Yusuf: 87)

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan”

(Q.S. Al-Insyirah:5-6)

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur kehadirat Allah Subhanahu wa Ta'ala atas limpahan rahmat, taufik serta hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “ Pengembangan Media Pembelajaran Batik Tulis Berbasis Android untuk Siswa Kelas VIII di SMP N 5 Sleman”. terselesainya skripsi ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan, dan arahan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr Sutrisna Wibawa, M.Pd., Rektor Universitas Negeri Yogyakarta .
2. Ibu Dr.Widyastuti Purbani, MA., Dekan FBS UNY yang telah memberikan ijin kepada peneliti untuk melakukan penelitian.
3. Ibu Dwi Retno Sri Ambarwati, S.Sn, M.Sn. Ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa FBS, UNY.
4. Ibu Eni Puji Astuti, M.Sn. Dosen Pembimbing yang telah bersedia memberikan bimbingan dan arahan selama menyusun skripsi ini.
5. Bapak Aris Susila Pambudi,S.Pd., M.Pd. Kepala SMP N 5 Sleman yang telah memberikan ijin penelitian.
6. Bapak Bambang Robyngun,S.Pd. guru mata pelajaran Seni Budaya SMP N 5 Sleman yang telah membantu melaksanakan penelitian.

7. Seluruh siswa kelas VIII B SMP N 5 Sleman atas kerja sama yang telah diberikan selama penulis melakukan penelitian.
8. Semua pihak yang telah membantu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Semoga semua amal baik mereka dicatat sebagai amalan oleh Allah SWT.

Penulis menyadari bahwa dalam menyusun skripsi ini masih banyak kekurangan dan masih jauh dari kata sempurna. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak.

Sleman, Maret 2017

Penulis,

Kholif Luqman Maulana

NIM. 13206241047



## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL .....	i
LEMBAR PERSETUJUAN .....	ii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
LEMBAR PERNYATAAN .....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
MOTTO .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvi
ABSTRAK .....	xvii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. LATAR BELAKANG .....	1
B. Identifikasi dan Batasan Masalah .....	4
C. Rumusan Masalah .....	5
D. Tujuan .....	5
E. Manfaat .....	5
BAB II KAJIAN TEORI.....	7
A. Media Pembelajaran.....	7
a. Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran .....	9
b. Fungsi Media Pembelajaran.....	10
c. Ciri-ciri Media Pembelajaran.....	12
d. Fungsi dan manfaat Media Pembelajaran .....	12
e. Syarat dan Kriteria Media Pembelajaran .....	13
f. Klasifikasi dan Macam-Macam Media Pembelajaran ....	15
B. Pembelajaran Batik .....	17

a.	Hakikat Belajar dan Pembelajaran .....	17
b.	Definisi Pembelajaran Seni Budaya .....	18
c.	Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar .....	19
d.	Pembelajaran Batik .....	19
C.	Strategi Desain Media .....	22
D.	<i>M-Learning</i> Berbasis <i>Android</i> .....	23
a.	Tinjauan <i>M-Learning</i> .....	23
b.	Definisi <i>Android</i> .....	24
c.	Sejarah <i>Android</i> .....	25
d.	Versi dan Jenis-Jenis <i>Android</i> .....	25
e.	Komponen Aplikasi <i>Android</i> .....	26
f.	Kelemahan dan Kelebihan <i>Android</i> .....	27
g.	Definisi <i>Adobe Integrated Runtime</i> .....	29
E.	Penelitian yang Relevan .....	29
F.	Kerangka Berfikir .....	30
BAB III METODOLOGI .....		33
A.	Jenis Penelitian .....	33
B.	Tempat dan Waktu Penelitian .....	34
1.	Prosedur Pengembangan .....	34
a)	Potensi Masalah .....	35
b)	Pengumpulan Data .....	36
c)	Desain Produk .....	36
d)	Validasi Desain .....	37
e)	Perbaikan Desain .....	38
f)	Uji Coba Produk .....	39
g)	Revisi Produk .....	39
h)	Uji Coba Kelompok Besar .....	39
i)	Revisi Produk .....	40
j)	Pembuatan Produk Masal .....	40
C.	Subjek dan Objek Penelitian .....	40
D.	Instrumen Penelitian .....	40
E.	Teknik Analisis Data .....	42
1.	Data Proses Pengembangan Produk .....	42
2.	Data Penilaian Kelayakan Produk oleh Ahli .....	42
3.	Data Pendapat Siswa .....	44
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....		46
A.	Pengembangan Media Pembelajaran .....	46
1.	Potensi dan Masalah .....	46

2. Pengumpulan Data .....	48
3. Pengembangan Desain Produk .....	50
4. Validasi Produk .....	71
a) Ahli Materi .....	72
b) Ahli Media .....	76
c) Praktisi Pembelajaran (Guru) .....	81
5. Revisi Tahap I .....	86
6. Uji Coba Produk .....	88
a) Uji Coba Perorangan .....	88
b) Revisi Tahap II .....	90
c) Uji Coba Kelompok .....	90
7. Revisi tahap III .....	91
8. Uji Coba Masal .....	92
B. Hasil Akhir Media Pembelajaran .....	93
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....	95
A. Kesimpulan .....	95
B. Saran .....	97
DAFTAR PUSTAKA .....	99

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Versi <i>Android</i> .....	26
2. Ketentuan Pemberian Skor .....	43
3. Penilaian Kelayakan .....	44
4. Desain <i>Story Board</i> .....	52
5. Penilaian Aspek Relevansi Materi dan Pengorganisasian Materi oleh Ahli Materi .....	73
6. Penilaian Kelayakan .....	73
7. Penilaian Aspek Substansi Evaluasi/Latihan Soal dan Bahasa oleh Ahli Materi .....	74
8. Penilaian Kelayakan .....	75
9. Penilaian Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran oleh Ahli Materi .....	75
10. Penilaian Kelayakan .....	76
11. Penilaian Aspek Bahasa dan Aspek Efek bagi Strategi Pembe- lajaran oleh Ahli Media .....	77
12. Penilaian Kelayakan .....	78
13. Penilaian Aspek Rekayasa Perangkat Lunak dan Aspek Tam- pilan Visual oleh Ahli Media. ....	79
14. Penilaian Kelayakan .....	80
15. Penilaian Aspek relevansi materi dan Pengorganisasian ma- teri oleh Praktisi Pembelajaran (Guru) .....	81
16. Penilaian Kelayakan .....	82

17. Penilaian Aspek Substansi Evaluasi/Latihan Soal dan bahasa oleh Praktisi Pembelajaran (Guru) .....	83
18. Penilaian Kelayakan .....	83
19. Penilaian Aspek Efek bagi strategi pembelajaran dan rekayasa angkat lunak oleh Praktisi Pembelajaran (Guru).....	84
20. Penilaian Kelayakan .....	85
22. Rekapitulasi pendapat siswa dari uji coba perorangan mengenai Media .....	89
22. Rekapitulasi pendapat siswa dari uji coba kelompok kecil mengenai media .....	91
23. Rekapitulasi pendapat siswa mengenai media dari uji coba ke- Lompok besar .....	92

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Fungsi Media dalam Proses pembelajaran .....	10
2. Alur Kerangka Berfikir Pengembangan Media Pembelajaran Batik Tulis berbasis <i>Android</i> .....	32
3. Langkah-langkah pengembangan metode R & D.....	35
4. Diagram Lingkaran Kepemilikan <i>smartphone</i> siswa .....	47
5. Diagram Lingkaran Kebutuhan Media Pembelajaran .....	48
6. Bagan Desain <i>Flow Chart</i> Pengembangan Media Pembe- lajaran Batik Tulis Berbasis <i>Android</i> .....	51
7. Proses Pembuatan gambar maskot utama menggunakan <i>Adobe</i> <i>Photoshop CS 6</i> .....	56
8. Kumpulan gambar-gambar, tombol-tombol, serta <i>background</i> Menggunakan <i>Adobe Photoshop CS 6</i> .....	56
9. Tampilan awal masuk media Batik Zania .....	57
10. Tampilan Komik Cerita Batikzania .....	57
11. Tampilan Mulai ke Menu .....	58
12. Menu Utama Aplikasi .....	58
13. Tampilan Halaman Petunjuk .....	59
14. Tampilan Halaman Kompetensi .....	59
15. Tampilan Halaman Materi Batik .....	60
16. Tampilan Menu Materi Fungsi Batik .....	61
17. Tampilan Menu Materi Motif Batik .....	61
18. Tampilan Menu Membatik .....	62
19. Tampilan Menu Membatik Submateri Alat Membatik ....	62

20. Tampilan Menu membuat Submateri Bahan Membuat	63
21. Tampilan Menu Membuat Submateri Cara Membuat ....	64
22. Tampilan Menu Permainan .....	65
23. Tampilan Siap ke Permainan .....	65
24. Tampilan Permainan Menjodohkan .....	66
25. Tampilan Menu Evaluasi/ Latihan Soal .....	67
26. Tampilan Keterangan Benar Salah .....	67
27. Tampilan Hasil Evaluasi .....	68
28. Tampilan Menu Info .....	69
29. Tampilan Konfirmasi Keluar Aplikasi .....	70
30. Tampilan <i>Closing</i> dan Ucapan Terimakasih .....	70
31. Penambahan Pengertian batik lukis Sebelum Direvisi ...	86
32. Penambahan Pengertian batik lukis Setelah Direvisi .....	86
33. Penambahan Gambar Kompor Sebelum Direvisi.....	87
34. Penambahan Gambar Kompor Setelah Direvisi.....	87
35. Mengganti Gambar Ilustrasi Saat Melorod Sebelum Di- revisi .....	87
36. Mengganti Gambar Ilustrasi Saat Melorod Setelah Di- revisi .....	88
37. Penambahan Keterangan Pembahasan pada Kunci Jawaban Sebelum Direvisi .....	88
38. Penambahan Keterangan Pembahasan pada Kunci Jawaban Setelah Direvisi .....	88
39. Diagram Batang Presentase Jawaban Ya Siswa pada Setiap Indikator .....	93

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 .....	101
1. SK dan KD .....	102
2. Silabus .....	104
3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) .....	107
Lampiran 2 .....	116
1. Kisi-Kisi Indikator .....	117
2. Angket Ahli Materi .....	120
3. Angket Ahli Media .....	125
4. Angket Praktisi Pembelajaran Seni Budaya (Guru) .....	130
5. Angket Pendapat Siswa .....	135
Lampiran 3 .....	136
1. Daftar Validator .....	137
2. Hasil Penilaian Ahli Materi .....	138
3. Hasil Penilaian Ahli Media .....	148
4. Hasil Penilaian Praktisi Pembelajaran .....	153
5. Daftar Hadir Siswa saat Uji Coba Media .....	158
6. Rekapitulasi Data Angket Pendapat Siswa .....	160
7. Penilaian Para Ahli .....	161
Lampiran 4 .....	169
1. Perizinan .....	170
2. Surat Keterangan telah Melakukan Penelitian .....	172
3. Foto-Foto .....	173



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

Oleh  
KHOLIF LUQMAN MAULANA  
13206241047

## **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui konsep media pembelajaran batik tulis berbasis *Android*, dan mengembangkan media pembelajaran batik tulis berbasis *Android* untuk siswa Kelas VIII SMP N 5 Sleman serta mengetahui kelayakan media pembelajaran batik tulis berbasis *Android* berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran Seni Budaya dan pendapat dari siswa.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) yang diadaptasi dari model pengembangan Borg and Gall yaitu: 1) Potensi dan Masalah, 2) Pengumpulan data, 3) Desain Produk, 4) Validasi Desain, 5) Revisi Desain, 6) Uji Coba Produk, 7) Revisi Produk, 8) Uji Coba Pemakaian. Validasi dilakukan oleh ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran Seni Budaya yaitu guru SMP N 5 Sleman. Media yang dikembangkan diujicobakan kepada 30 siswa Kelas VIII B SMP N 5 Sleman.

Hasil penelitian berupa aplikasi berbasis *Android* bernama “Batikzania” didalamnya terdapat *fitur* materi , *fitur* membatik , *fitur* permainan, serta *fitur* evaluasi. Aplikasi tersebut dibuat dengan *software Adobe Flash Professional CS 6*, kemudian tingkat kelayakan media pembelajaran batik tulis berbasis *Android* sebagai media pembelajaran berdasarkan penilaian dari ahli materi, mendapat nilai 94,44%, sehingga termasuk dalam kategori “sangat layak”, dari ahli media mendapat nilai 90,21%, sehingga termasuk kategori “sangat layak”, dan dari praktisi pembelajaran seni budaya mendapat nilai 91,94%, sehingga termasuk kategori “sangat layak”. Respon siswa terhadap media ini pada saat dilakukan uji coba rata-rata menunjukkan respon positif dengan mendapatkan presentase  $\geq 70\%$  setiap indikatornya. Dengan demikian media pembelajaran batik tulis berbasis *Android* ini layak digunakan sebagai media pembelajaran

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

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Dunia pendidikan tidak terlepas dari proses pembelajaran yang meliputi guru, siswa, dan lingkungan pembelajaran yang saling mempengaruhi satu sama lain dalam rangka tercapainya tujuan pembelajaran. Media merupakan salah satu faktor penunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Hal ini berkaitan dengan penggunaan media yang tepat dan bervariasi dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar dan dapat mengurangi sikap pasif siswa (Deni Hardianto, 2005: 102). Seorang siswa pasti akan membutuhkan buku untuk menunjang materi yang diampunya dalam proses pembelajaran. Buku pelajaran yang ada saat ini perlu adanya inovasi supaya dapat mengikuti perkembangan zaman dan akan memudahkan siswanya untuk belajar. Buku Seni Budaya pada umumnya tebal dan berat sehingga membuat rendahnya minat siswa dalam membaca. Media pembelajaran yang sering digunakan di sekolah adalah *power point*, video pembelajaran, buku Modul Seni Budaya, dan Buku LKS. Media pembelajaran tersebut tidak bisa sewaktu-waktu digunakan oleh siswa (kurang praktis). Ketersediaan perpustakaan yang sudah memuat berbagai referensi buku pun masih belum menimbulkan minat siswa dalam membaca.

Pemanfaatan media pembelajaran sedapat mungkin diterapkan di semua mata pelajaran, termasuk Seni Budaya. Salah satu kompetensi dasar materi Seni Budaya di kelas VIII adalah “Merancang dan membuat karya seni rupa terapan daerah setempat”. Berdasarkan observasi di SMP N 5 Sleman banyak siswa

merasa kesulitan dalam materi Merancang dan membuat karya seni rupa terapan daerah setempat terutama sub materi batik, karena siswa tidak hanya membuat dan merancang batik dengan baik, siswa juga dituntut untuk mengetahui teori dan cara membatik dengan benar dalam waktu pelajaran yang relatif singkat. Pendidik pun mengatakan materi batik sangat sulit disampaikan, jika menggunakan cara pembelajaran yang konvensional atau ceramah dan media yang terbatas.

Media pembelajaran harus dikemas semenarik mungkin agar siswa bisa lebih lama mempelajari suatu materi. Kurang variatifnya media yang dibagikan bukan semata-mata kesalahan guru, namun karena kurang mengoptimalkan perkembangan teknologi. Perkembangan teknologi *mobile* saat ini begitu pesat, salah satu perangkat *mobile* yang saat ini sudah umum digunakan adalah telepon seluler. Hampir semua siswa pasti sudah mempunyai satu telepon seluler atau bahkan ada yang mempunyai lebih dari satu telepon seluler. Semakin banyaknya siswa yang memiliki dan menggunakan perangkat *mobile* maka semakin besar pula peluang penggunaan perangkat teknologi dalam dunia pendidikan. Media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi telepon seluler disebut dengan *mobile learning (M-Learning)* dengan basis *Android*. *Mobile learning* merupakan salah satu alternatif pengembangan media pembelajaran.

Kehadiran *mobile learning* berbasis *Android* ditujukan sebagai pelengkap pembelajaran serta memberikan kesempatan pada siswa untuk mempelajari materi yang kurang dikuasai di mana dan kapan saja. Berdasarkan observasi yang dilakukan di kelas VIII B dengan jumlah 30 siswa, semuanya sudah memiliki telepon seluler masing-masing. Namun ada 1 siswa yang memiliki *smartphone*

*Blackberry*, 1 siswa menggunakan *smartphone* dengan sistem operasi *Windows Phone* dan 28 siswa mayoritas menggunakan *smartphone Android*. Di SMP N 5 Sleman belum ada media pembelajaran yang memanfaatkan telepon seluler. Para siswa masih banyak yang menggunakan laptop atau bahkan masih ada yang menggunakan buku pelajaran seni budaya untuk menunjang pembelajaran di sekolah.

Melihat potensi ini, pengembangan media pembelajaran dengan memanfaatkan telepon seluler adalah dengan membuat media pembelajaran *digital* yang ditujukan untuk semua telepon seluler *platform Android*. Alasannya karena *operating system Android* menjelma menjadi sebuah sistem yang paling banyak digunakan pada *smartphone*. Berdasarkan data dari IDC (*International Data Corporation*) pada tahun 2014 *Android* memegang 84,4% *market share smartphone* di seluruh dunia, *iphone operating system* merupakan sistem operasi dari *iPhone* menduduki peringkat ke dua dengan 11,7%, disusul dengan *Windows Phone* di peringkat ke tiga sebesar 2,9%, dan *Blackberry* di peringkat ke empat dengan 0,5% *market share*. Kesuksesan *Android* ini tidak lepas dari sifatnya yang terbuka (*open source*) yaitu dapat memberikan sumber kode perangkat lunak gratis sehingga para pengembang bisa mengembangkan, mendistribusikan, dan menggandakannya tanpa perlu membayar lisensi apapun. Selain itu *Android* telah disediakan aplikasi yang berbayar maupun gratis oleh pengembang *Android* sehingga memudahkan pengguna. Saat ini sudah banyak aplikasi yang disediakan melalui *Play Store* dan pengguna hanya tinggal mengunduh dan menginstalnya saja ke dalam *smartphone*. Para pengembang aplikasi *Android* salah satunya

menggunakan *Adobe Flash Professional CS6*. Oleh karena itu, melalui tugas akhir ini, penulis termotivasi untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Android* dalam bentuk media pembelajaran batik tulis berbasis *Android* untuk Kelas VIII. Pembelajaran melalui media *smartphone* akan lebih praktis dilakukan di mana saja dan kapan saja sehingga dapat membuat siswa lebih mudah dalam belajar.

## **B. Identifikasi dan Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas dapat ditarik masalah bahwa :

1. Pendidik masih menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran Seni Budaya di SMP N 5 Sleman
2. Kurangnya variasi belajar sehingga membuat peserta didik merasa bosan ketika mengikuti pelajaran Seni Budaya
3. Kurangnya jam pelajaran pada mata pelajaran Seni Budaya dimana siswa dituntut untuk praktek membatik sehingga waktu menjelaskan teori sangat kurang.
4. Belum adanya media aplikasi *android* dalam pembelajaran batik tulis. Dan perlu diciptakan dan dikembangkan aplikasi media pembelajaran batik tulis berbasis *Android*.

Penelitian ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran Batik Tulis berbasis *Android* untuk mata pelajaran Seni Budaya Kompetensi Dasar Merancang dan membuat karya seni rupa terapan daerah setempat dengan sub materi yaitu batik tulis di kelas VIII SMP N 5 Sleman. Penelitian ini difokuskan

untuk mengukur kelayakan media pembelajaran, tidak sampai membahas pengaruhnya terhadap prestasi belajar.

### **C. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana mengembangkan konsep media pembelajaran batik tulis berbasis *Android*?
2. Bagaimana mengembangkan produk media pembelajaran batik tulis berbasis *Android* untuk siswa Kelas VIII di SMP N 5 Sleman?
3. Bagaimana respon siswa dalam menggunakan media pembelajaran batik tulis berbasis *Android* untuk siswa Kelas VIII di SMP N 5 Sleman ?

### **D. Tujuan**

Sesuai dengan rumusan masalah tersebut, penelitian ini bertujuan sebagai berikut :

1. Mengembangkan konsep media pembelajaran batik tulis berbasis *Android*.
2. Mengembangkan produk media pembelajaran batik tulis berbasis *Android* untuk siswa Kelas VIII di SMP N 5 Sleman
3. Mengetahui respon siswa dalam menggunakan media pembelajaran batik tulis berbasis *Android* ini di SMP N 5 Sleman.

### **E. Manfaat**

Melalui penelitian mengenai “Pengembangan Media Pembelajaran Batik Tulis Berbasis *Android* untuk Mata Pelajaran Seni Budaya kelas VIII di SMP N 5 Sleman” maka terdapat berbagai macam manfaat yang dapat dipetik baik secara teoritis dan secara praksis.

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan referensi guna pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media, khususnya media pembelajaran batik berupa media pembelajaran berbasis *Android*.

2. Secara Praksis

- a. Bagi Siswa, dapat memberikan alternatif pembelajaran batik kepada siswa sehingga siswa dapat mengakses materi pembelajaran kapanpun dan dimanapun
- b. Bagi guru, dapat memberikan pemahaman dan menambah wawasan terhadap alternatif media pembelajaran yang menarik dan bermanfaat bagi kegiatan pembelajaran Batik.
- c. Bagi peneliti, mendapatkan pengalaman berharga melakukan kegiatan belajar mengajar secara langsung dengan masuk ke dalam dunia pendidikan.

## **BAB II KAJIAN TEORI**

### **A. Media Pembelajaran**

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

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



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

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

Menurut Daryanto (2013 : 7), media pembelajaran adalah komponen integral dari sistem pembelajaran. Menurut Munadi (2013: 7-8), media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Azhar Arsyad (2015:60), media pendidikan atau media pembelajaran adalah alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas.

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

Tujuan penggunaan media pembelajaran menurut Arsyad (2015: 24-25) untuk tujuan informasi, media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi dihadapan siswa, isi dan bentuk penyajian bersifat umum. Berfungsi sebagai penghantar, ringkasan laporan, atau pengetahuan latar belakang.

Untuk tujuan instruksi media dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa, baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktifitas. Materi harus dirancang secara sistematis dan psikologis dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan instruksi yang efektif. disamping menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan perorangan siswa.

Manfaat penggunaan media pembelajaran menurut Arsyad (2015:29 -30): Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri dengan kemampuan minatnya. media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu; (a) Objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan diruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, *slide*, realita, *film*, radio atau model. Objek atau benda yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh indera dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, *film*, *slide*, atau gambar; (b) kejadian

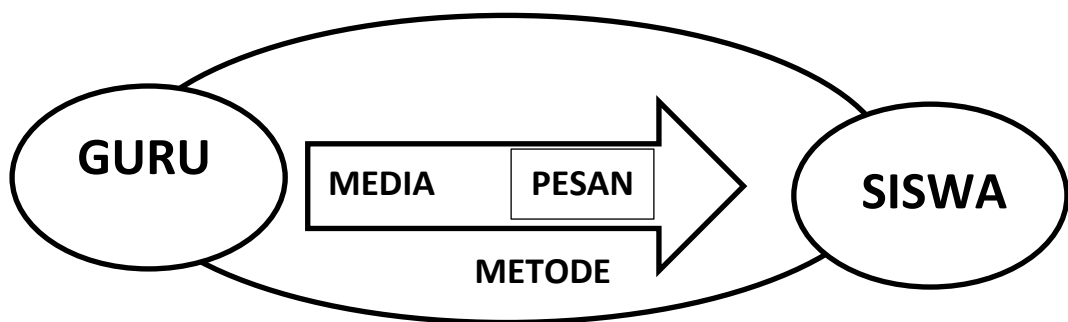
langkah yang terjadi di masa lalu atau terjadi sekali dalam puluhan tahun dapat ditampilkan melalui rekaman *video*, *film*, foto, *slide*, disamping secara verbal; (c) objek atau proses yang amat rumit seperti peredaran darah dapat ditampilkan secara konkret melalui film, gambar slide atau simulasi komputer.

Media pembelajaran dapat diberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya, misalnya melalui karya wisata, kunjungan, kunjungan ke museum atau kebun binatang.

#### **b. Fungsi Media Pembelajaran**

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

Ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1: Fungsi Media dalam Proses Pembelajaran  
(Sumber: Daryanto, 2013: 8)

Dani Darmawan (2014:56-58) mengemukakan fungsi media (termasuk internet) di dalam kegiatan pembelajaran, yaitu:

### **1) Suplemen (Tambahan)**

Bahan belajar *e-learning* berfungsi sebagai suplemen (tambahan), apabila peserta didik mempunyai kebebasan memilih, apakah akan memanfaatkan materi pembelajaran elektronik atau tidak. Dalam hal ini, tidak ada kewajiban/ keharusan bagi peserta didik untuk mengakses materi pembelajaran elektronik. Sekalipun sifatnya hanya opsional, peserta didik memanfaatkannya tentu akan memiliki tambahan pengetahuan atau wawasan.

### **2) Komplemen (Pelengkap)**

Bahan ajar dalam hal ini berfungsi sebagai komplemen (pelengkap), apabila materi pembelajaran elektronik diprogramkan untuk melengkapi materi pembelajaran yang diterima peserta didik di dalam kelas. Sebagai komplemen berarti materi pembelajaran elektronik diprogramkan untuk menjadi materi *reinforcement* (pengayaan) yang bersifat *enrichment* atau *remidial* bagi peserta didik di dalam mengikuti kegiatan pembelajaran konvensional.

### **3) Substitusi (Pengganti)**

Beberapa perguruan tinggi di negara-negara maju memberikan beberapa alternatif model kegiatan pembelajaran/perkuliahan kepada para mahasiswanya. Tujuannya adalah untuk membantu mempermudah para mahasiswa mengelola kegiatan pembelajaran/ perkuliahannya sehingga para mahasiswa dapat menyesuaikan waktu dan aktivitas lainnya dengan kegiatan perkuliahannya. Sehubungan dengan hal ini, ada 3 alternatif model kegiatan pembelajaran yang

dapat dipilih para mahasiswa, yaitu apakah mereka akan mengikuti kegiatan pembelajaran yang disajikan secara (1) konvensional (tatap muka) saja, atau (2) sebagian secara tatap muka dan sebagian lagi melalui internet, atau bahkan (3) sepenuhnya melalui internet.

### **c. Ciri-ciri Media Pembelajaran**

Gerlach and Elly dalam Azhar Arsyad (2011: 12-14) mengemukakan ciri media pembelajaran, yaitu:

#### 1) Ciri Fiksatif

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam menyimpan, melestarikan dan merekonstruksikan suatu objek atau peristiwa.

#### 2) Ciri Manipulatif

Ciri manipulatif erat kaitannya dengan kejadian yang berlangsung sehari-hari bahkan bertahun-tahun dapat disajikan dalam waktu beberapa menit saja. Banyak peristiwa atau objek yang sulit diamati secara langsung dengan mudah diamati melalui media pembelajaran berupa rekaman video dan foto.

#### 3) Ciri Distributif

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama.

### **d. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran**

Menurut Hamalik dalam Azhar Arsyad (2011: 15-16) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat

membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa, sedangkan fungsi media pembelajaran menurut Rudi Susilana dan Cipi Riana (2009:10):

- 1) Penggunaan media pembelajaran bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi memiliki fungsi tersendiri yaitu sebagai sarana alat bantu pembelajaran yang lebih efektif
- 2) Media pembelajaran penggunaannya harus relevan dengan kompetensi yang ingin dicapai. Fungsi ini mengandung makna bahwa penggunaan media pembelajaran harus selalu melihat kepada kompetensi dan bahan ajar
- 3) Media pembelajaran berfungsi untuk mempercepat proses belajar. Fungsi ini mengandung arti bahwa dengan media pembelajaran siswa dapat menangkap tujuan pembelajaran dengan lebih mudah dan cepat.
- 4) Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan kualitas proses belajar. Pada umumnya hasil belajar siswa dengan bantuan media pembelajaran memiliki nilai yang tinggi.
- 5) Media pembelajaran meletakkan dasar-dasar konkret untuk berfikir, oleh karena itu dapat mengurangi terjadinya verbalisme.

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

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

- 1) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Media dipilih berdasarkan tujuan instruksional yang telah ditetapkan yang secara umum mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Tujuan ini dapat digambarkan dalam bentuk tugas yang harus dikerjakan / dipertunjukkan oleh siswa.

- 2) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi.

Agar dapat membantu proses pembelajaran secara efektif, media harus selaras dan sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran dan kemampuan mental siswa.

- 3) Praktis, luwes dan bertahan jika tidak tersedia waktu dana atau sumber daya lainnya untuk memproduksi, tidak perlu dipisahkan. Media yang dipilih sebaiknya dapat digunakan dimanapun dan kapan pun dengan peralatan yang tersedia disekitarnya, serta mudah dipindahkan dan dibawa kemana mana.
- 4) Guru terampil menggunakannya. Ini merupakan salah satu kriteria utama, apapun media itu, guru harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran. nilai dan manfaat media amat ditentukan oleh guru yang menggunakannya.
- 5) Pengelompokan sasaran. Media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil atau perorangan, ada media yang tepat untuk jenis kelompok besar, kelompok sedang, kelompok kecil, dan perorangan.

- 6) Mutu teknis. Pengembangan visual baik gambar maupun fotografi harus memenuhi persyaratan teknis tertentu.

#### **f. Klasifikasi dan Macam-Macam Media Pembelajaran**

Wina Sanjaya (2011: 172-173) mengungkapkan bahwa media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi tergantung dari sudut mana melihatnya.

1. Dilihat dari sifatnya, media dapat di bagi ke dalam:

Media auditif, yaitu media yang hanya dapat di dengar saja atau media yang hanya memiliki unsur suara. Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat dan tidak mengandung unsur suara. Media audiovisual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat.

2. Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media dapat pula di bagi ke dalam;  
(1) Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak; (2) Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu.
3. Dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya, media dapat dibagi ke dalam; (1) Media yang diproyeksikan, jenis media yang seperti ini memerlukan alat proyeksi khusus seperti *film projector* untuk memproyeksikan film, *slide projector* untuk memproyeksikan *film slide*, dan OHP untuk memproyeksikan transparansi. Tanpa alat pendukung ini, maka media tidak akan bisa berfungsi; (2) Media yang tidak diproyeksikan klasifikasi media pembelajaran menurut Rudi Susilana dan Cepi Riana (2009: 14) dibagi menjadi tujuh kelompok, yaitu;



- 1) Kelompok pertama: media grafis, bahan cetak, dan gambar diam. a) Media grafis adalah media visual dengan menyajikan fakta, ide atau gagasan melalui penyajian kata-kata, kalimat, angka, dan simbol atau gambar. b) Media bahan cetak adalah media visual yang pembuatannya melalui proses *printing* atau pencetakan c) Media gambar diam adalah media visual yang berupa gambar yang dihasilkan melalui proses forografi.
- 2) Kelompok kedua: media proyeksi diam. Media proyeksi diam adalah media visual yang diproyeksikan atau media yang memproyeksikan pesan dan hasil proyeksinya tidak bergerak.
- 3) Kelompok ketiga: media audio. Media audio adalah media yang penyampaian pesannya hanya dapat diterima oleh indera pendengaran.
- 4) Kelompok ke empat: media audio visual diam media yang penyampaiannya dapat diterima oleh indera pendengaran dan penglihatan, akan tetapi gambar yang dihasilkan adalah gambar diam atau memiliki sedikit unsur gerak.
- 5) Kelompok ke lima: media film. Media film adalah serangkaian gambar diam yang meluncur secara cepat dan diproyeksikan sehingga menimbulkan seperti bergerak
- 6) Kelompok ke enam: media televisi. Media televisi adalah media yang dapat menampilkan pesan secara audiovisual dan gerak.
- 7) Kelompok ke tujuh: multimedia. Multimedia adalah suatu sistem penyampaian dengan menggunakan berbagai jenis bahan belajar yang membentuk suatu unit atau paket.

## **B. Pembelajaran Batik**

### **a. Hakikat Belajar dan Pembelajaran**

Belajar menurut Dimiyati dan Mudjiono (2009:9) merupakan proses internal yang kompleks dimana proses tersebut adalah seluruh mental ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Zainal Arifin (2009:10) mengatakan “belajar adalah suatu perubahan tingkah laku karena interaksi individu dengan lingkungan dan pengalamannya”. Disimpulkan bahwa belajar yaitu proses perubahan tingkah laku dimana proses tersebut berlangsung secara internal dengan mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

Kata dasar pembelajaran adalah belajar. Pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu proses atau cara yang dilakukan agar seseorang dapat melakukan kegiatan belajar (Zainal Arifin, 2009:10). Seorang guru harus dapat mengatur seluruh kegiatan pembelajaran, mulai dari membuat desain pembelajaran, melaksanakan kegiatan pembelajaran, bertindak mengajar, dan melakukan evaluasi. Seperti yang disampaikan oleh Dimiyati dan Mudjiono (2009: 157) bahwa “pembelajaran adalah proses yang diselenggarakan guru untuk membelajarkan siswa dalam belajar serta bagaimana belajar memperoleh dan memproses pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Secara umum, pembelajaran dapat diartikan dengan proses yang dilakukan guru agar seseorang dapat melakukan kegiatan belajar guna memperoleh dan memproses pengetahuan, keterampilan, dan sikap sesuai dengan tujuan pembelajaran yang direncanakan.

## **b. Pembelajaran Seni Budaya**

Muatan seni budaya sebagaimana yang diamanatkan dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan tidak hanya terdapat dalam satu mata pelajaran karena budaya itu sendiri meliputi segala aspek kehidupan. Dalam mata pelajaran Seni Budaya, aspek budaya tidak dibahas secara tersendiri tetapi terintegrasi dengan seni. Karena itu, mata pelajaran Seni Budaya pada dasarnya merupakan pendidikan seni yang berbasis budaya.

Mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan diberikan di sekolah karena keunikan, kebermaknaan, dan kebermanfaatan terhadap kebutuhan perkembangan peserta didik, yang terletak pada pemberian pengalaman estetik dalam bentuk kegiatan berekspresi/berkreasi dan berapresiasi melalui pendekatan: “belajar dengan seni,” “belajar melalui seni” dan “belajar tentang seni.” Peran ini tidak dapat diberikan oleh mata pelajaran lain.

Mata Pelajaran Seni Budaya memiliki sifat multilingual, multidimensional, dan multikultural. Multilingual bermakna pengembangan kemampuan mengekspresikan diri secara kreatif dengan berbagai cara dan media seperti bahasa rupa, bunyi, gerak, peran dan berbagai perpaduannya. Multidimensional bermakna pengembangan beragam kompetensi meliputi konsepsi (pengetahuan, pemahaman, analisis, evaluasi), apresiasi, dan kreasi dengan cara memadukan secara harmonis unsur estetika, logika, kinestetika, dan etika. Sifat multikultural mengandung makna pendidikan seni menumbuhkembangkan kesadaran dan kemampuan apresiasi terhadap beragam budaya Nusantara dan mancanegara. Hal

ini merupakan wujud pembentukan sikap demokratis yang memungkinkan seseorang hidup secara beradab serta toleran dalam masyarakat dan budaya yang majemuk.

### **c. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Seni Budaya**

Standar kompetensi (SK) menurut *Center for Civics Education* dalam Abdul Majid (2008: 42) adalah pernyataan tentang pengetahuan, keterampilan dan sikap yang harus dikuasai serta tingkat penguasaan yang diharapkan dicapai dalam mempelajari suatu mata pelajaran. Kompetensi dasar (KD) merupakan pengetahuan, keterampilan dan sikap yang minimal harus dikuasai peserta didik untuk menunjukkan bahwa peserta didik telah menguasai standar kompetensi yang ditetapkan (Abdul Majid, 2008: 43). Standar kompetensi terdiri dari sejumlah kompetensi dasar sebagai acuan baku yang harus dicapai.

Berikut adalah standar kompetensi dan kompetensi dasar dari mata pelajaran Seni budaya Kelas VIII SMP /MTs pada semester II menurut Permendiknas Nomor 23 tahun 2006, Standar Kompetensi Mengekspresikan diri melalui karya seni rupa, Kompetensi Dasar; (1) Membuat karya seni kriya tekstil dengan teknik dan corak seni rupa Nusantara; (2) Mengekspresikan diri melalui karya seni grafis; (3) Menyiapkan karya seni rupa hasil karya sendiri untuk pameran kelas atau sekolah; (4) Menata karya seni rupa hasil karya sendiri dalam bentuk pameran kelas atau sekolah.

### **d. Pembelajaran Batik**

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (Balai Pustaka, 2007), batik dijelaskan sebagai kain bergambar yang dibuat secara khusus dengan menuliskan

atau menerakan malam (lilin) pada kain, kemudian pengolahannya diproses dengan cara tertentu, atau biasa dikenal dengan kain batik.

Secara etimologi, kata batik berasal dari bahasa Jawa, “*amba*” yang berarti lebar, luas, kain; dan “titik” atau *matik* (kata kerja membuat titik) yang kemudian berkembang menjadi istilah “batik”, yang berarti menggabungkan titik – titik menjadi gambar tertentu pada kain yang luas atau lebar. Dalam bahasa Jawa, ”batik” ditulis dengan “bathik”, mengacu pada huruf Jawa “*tha*” yang menunjukkan bahwa batik adalah rangkaian dari titik- titik yang membentuk gambaran tertentu. (Ari Wulandari,:2011,4)

Jadi dari berbagai definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa batik adalah kain yang lebar atau luas yang membentuk corak atau gambar dengan menorehkan lilin pada kain tersebut.

### **1) Pola batik**

Pola batik adalah gambar diatas kertas yang nantinya akan dipindahkan ke kain batik untuk digunakan sebagai motif atau corak pembuatan batik. Artinya pola ini adalah gambar - gambar yang menjadi *blue print* pembuatan batik. (Ari Wulandari, 2011:102).

### **2) Motif Batik**

Motif batik di Indonesia sangat beragam. apalagi di masa modern sekarang ini motif batik ikut dimodernisasi dan dikreasiakan sesuai perkembangan zaman. Motif batik adalah suatu dasar atau pokok dari suatu pola gambar yang merupakan pangkal atau pusat suatu rancangan gambar sehingga makna dari

tanda, simbol, atau lambang dibalik motif tersebut dapat diungkap. (Ari Wulandari:2011,113).

### **3) Bahan dan alat untuk membatik**

Perlengkapan batik tidak banyak mengalami perubahan. Dilihat dari peralatan dan cara mengerjakannya, membatik dapat digolongkan sebagai suatu kerja yang bersifat tradisional. Berikut bahan dan alat membatik; (1) Gawangan, gawangan adalah perkakas untuk menyangkutkan dan membentangkan kain mori sewaktu dibatik. Gawangan terbuat dari kayu bambu.; (2) Bandul, bandul dibuat dari timah, kayu, atau batu yang dimasukkan ke dalam kantong. Fungsi pokok bandul adalah untuk menahan agar mori yang baru dibatik tidak mudah tergeser saat tertiup angin atau tertarik si pembatik secara tidak sengaja. ;(3) Wajan, wajan adalah perkakas untuk mencairkan malam. Wajan dibuat dari logam baja atau tanah liat. ;(4) kompor, kompor adalah alat untuk membuat api. ;(5) taplak, taplak adalah kain untuk menutup paha si pembatik agar tidak terkena tetesan malam saat mencanting.; (6) Saringan malam, adalah alat untuk menyaring malam panas yang memiliki banyak kotoran. ;(7) canting adalah alat yang dipakai untuk memindahkan atau mengambil cairan, terbuat dari tembaga dan bambu sebagai pegangannya. ;(8) mori adalah bahan baku batik terbuat dari katun. ;(9) malam (lilin) adalah bahan yang dipergunakan untuk membatik. ;(10) *Dhingklik* (tempat duduk) adalah tempat duduk pembatik. ;(11) pewarna alami, pewarna yang digunakan untuk membatik. (Ari Wulandari, 2011:143-152).

### **C. Strategi Desain Media**

Brian M Slator (2006: 5-6) mengemukakan mengenai strategi desain media:

- a. *Role-Based: Simulated environments enable learners to assume roles in particular contexts and have meaningful, authentic experiences.*
- b. *Goal-Oriented: Goals are important, because they provide problems to be solved within the context of roles. It is through goals that obstacles leading to problem solving are encountered.*
- c. *Based on Learning-by-Doing: When experiences are structured and arranged so that playing a role in the environment illustrates the important concepts and procedures of the simulated domain, students are able to “learn-by-doing.”*
- d. *Game-Like: Games have the capacity to engage the player/user. Humans are naturally playful, and learning how to play is a part of every child’s early development.*
- e. *Interactive: One major challenge for science educators is to develop educational tools and methods that deliver the principles but also teach important content material in a meaningful way. At the same time, the need for computer-based education and distance learning systems has become increasingly obvious.*
- f. *Multi-User: One challenge is to craft role-based, goal-oriented environments that promote cooperation and collaboration as well as the more easily conceived competition. The answer lies in designing systems in which*

*students/players have multiple roles to choose from and in carefully constructing the simulation so that these roles are inherently complementary.*

- g. Include Software Agents: The term software agent is somewhat ambiguous but generally refers to a program that performs what usually is thought of as a human activity—a digital assistant of sorts.*
- h. Unintrusive Tutoring: A key feature of educational media is the ability to tutor students.*

Berdasarkan strategi desain dalam media pembelajaran yang dikemukakan oleh Brian M Slator dapat dijelaskan bahwa strategi desain media pembelajaran yaitu; (a) Pola dasar dengan menggunakan simulasi terhadap lingkungan di sekolah; (b) Tujuan orientasi untuk memecahkan masalah dalam pembelajaran di lingkungan sekolah; (c) Berdasarkan aktivitas yang dilakukan (pengalaman); (d) Layaknya permainan dalam menciptakan suatu pembelajaran yang menyenangkan; (e) Interaktif, untuk memudahkan siswa dalam belajar aktif; (f) *Multi-User* untuk melatih kerjasama antara pengguna media; (g) Penggunaan perangkat lunak untuk mengikuti perkembangan teknologi; (h) Pemahaman bimbingan, guru dan siswa harus memahami media yang diciptakan.

#### **D. *M-Learning* Berbasis *Android***

##### **a. Tinjauan *M-Learning***

Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi di dalam dunia pendidikan terus berkembang dengan berbagai strategi yang pada dasarnya dapat dikelompokkan ke dalam sistem *Electronic Learning (E-Learning)* sebagai bentuk pembelajaran dengan memanfaatkan media digital. Istilah *mobile learning* pula



dapat dikatakan sebagai bentuk pembelajaran yang memanfaatkan perangkat dan teknologi bergerak. *Mobile Learning (M-Learning)* adalah pengembangan dari *E-Learning*. Istilah *mobile learning* mengacu kepada perangkat IT genggam dan bergerak dapat berupa PDA (*Personal Digital Assistant*), telepon seluler, *laptop*, *tablet PC*, dan sebagainya. *Mobile learning* dapat memudahkan pengguna untuk mengakses.

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

#### **b. Definisi *Android***

Sugeng Purwantoro, Heni Rahmawati dan Achmad Tharmizi (2013: 177) mengatakan “*Android* merupakan suatu *software* (perangkat lunak) yang digunakan pada *mobile device* (perangkat berjalan) yang meliputi sistem operasi, *middleware* dan aplikasi inti”. *Android* menurut Satyaputra dan Aritonang (2014: 2) adalah sebuah sistem operasi untuk *smartphone* dan *tablet*. Sistem operasi dapat diilustrasikan sebagai jembatan antara piranti (*device*) dan penggunaannya, sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan *device*-nya dan menjalankan aplikasi-aplikasi yang tersedia pada *device*. Referensi lain ditemukan bahwa Arif Akbarul Huda (2013: 1-5) berpendapat bahwa *Android* merupakan sistem operasi berbasis Linux yang khusus untuk perangkat bergerak seperti *smartphone* atau *tablet*. Sistem operasi *Android* ini bersifat *open source* sehingga banyak sekali

programmer yang berbondong-bondong membuat aplikasi maupun memodifikasi sistem ini. Para programmer memiliki peluang yang sangat besar untuk terlibat mengembangkan aplikasi *Android* karena alasan *open source* tersebut. Sebagian besar aplikasi yang terdapat dalam *Play Store* bersifat gratis dan ada juga yang berbayar.

### **c. Sejarah *Android***

Onur Cinar (2012: 28) mengemukakan “*Android Inc. was founded in Silicon Valley, California, in October 2003, with the idea of providing a mobile platform that is more aware of user’s location and preferences*”. Perkembangan *Android* dimulai dengan berdirinya *Android*.. Pada Oktober 2003 dengan tujuan *mobile device* yang lebih pintar untuk menyaingi *Symbian* dan *Windows Mobile* yang populer pada saat itu dimana *iPhone* dan *Blackberry* belum dirilis.

Pada tahun 2005, *Android* diakuisisi oleh *Google*. Pengembangan terus dilanjutkan sampai *Android* versi beta diluncurkan pada tanggal 5 November 2007. Hingga saat ini tanggal 5 November diperingati sebagai hari jadi *Android*.

Seminggu setelahnya yaitu pada tanggal 12 November 2007 *Android SDK* (*Software Development Kit*) diluncurkan, sehingga pengguna dapat membuat dan mengembangkan aplikasi-aplikasi *Android* mereka sendiri (Satyaputra dan Aritonang, 2014: 5).

### **d. Versi dan Jenis-jenis *Android***

Sistem operasi *Android* ini sangatlah unik dan mampu memberikan kemudahan bagi para pengguna karena nama sistem operasinya selalu berdasarkan nama makanan dan diawali dengan abjad yang berurutan seperti:

Tabel 1. Versi Android

Versi	Nama	Rilis	Catatan
1.0	Android 1.0	23 September 2008	<i>Android</i> pertama hanya untuk <i>smartphone</i>
1.1	Android 1.1	9 Februari 2008	
1.5	Cupcake	30 April 2009	Mulai pakai kode nama
1.6	Donut	15 September 2009	
2.0- 2.1	Eclair	26 Oktober 2009(2.0) 12 Januari 2010 (2.1)	
2.2	Froyo	20 Mei 2010	
2.3	Gingerbread	6 Desember 2010	Digunakan <i>smartphone</i> jenis lama
3.0 – 3.2	Honeycomb	22 Februari 2011 10 Mei 2011 15 Juli 2011	Hanya untuk tablet
4.0	ICS (Ice cream Sandwich)	19 Oktober 2011	Smartphone dan Tablet
4.1- 4.3	Jelly Bean	9 Juli 2012 (4.1) 13 November 2012 (4.2) 24 Juli 2013 (4.3)	Update untuk memperbaiki dan menambah fitur pada ICS
4.4	Kitkat	3 September 2013	
5.0	Lollipop	25 Juni 2014	
6.0	Marshmallow	28 Mei 2015	

Sumber : Satyaputra dan Aritonang(2015:7)

#### e. **Komponen Aplikasi *Android***

Menurut Arif Akbarul Huda (2013: 4-5) komponen aplikasi merupakan bagian penting dari sebuah *Android*. Setiap komponen mempunyai fungsi yang berbeda, dan antara komponen satu dengan yang lainnya bersifat saling berhubungan. Berikut ini komponen aplikasi yang harus diketahui, yaitu:

- 1) *Activities*. *Activity* merupakan satu halaman antarmuka yang bisa digunakan oleh *user* untuk berinteraksi dengan aplikasi. Biasanya dalam satu *activity*

terdapat *button*, *spinner*, *list view*, *edit text*, dan sebagainya. Satu aplikasi dalam *Android* dapat terdiri atas lebih dari satu *activity*.

- 2) *Services*. *Services* merupakan komponen aplikasi yang dapat berjalan secara *background*, misalnya digunakan untuk memuat data dari *server database*. Selain itu, aplikasi pemutar musik atau radio juga memanfaatkan servis supaya aplikasinya bisa tetap berjalan meskipun pengguna melakukan aktivitas dengan aplikasi lain.
- 3) *Contact Provider*. Komponen ini digunakan untuk mengelola data sebuah aplikasi, misalnya kontak telepon. Siapapun bisa membuat aplikasi *Android* dan dapat mengakses kontak yang tersimpan pada sistem *Android*. Oleh karena itu, agar dapat mengakses kontak, user memerlukan komponen *contact provider*.
- 4) *Broadcast Receiver*. Fungsi komponen ini sama seperti bahasa terjemahannya yaitu penerima pesan. Kasus baterai lemah merupakan kasus yang sering dialami *handphone Android*. Sistem *Android* dirancang untuk menyampaikan “pengumuman” secara otomatis jika baterai habis. Apabila aplikasi yang dibuat dilengkapi dengan komponen *broadcast receiver*, maka *user* dapat mengambil tindakan menyimpan kemudian menutup aplikasi atau tindakan yang lain.

#### **f. Kelemahan dan Kelebihan *Android***

*Android* merupakan sistem operasi yang dirancang oleh salah satu pemilik situs terbesar di dunia. Seiring berjalannya waktu, *Android* telah berevolusi menjadi sistem yang luar biasa dan banyak diminati oleh pengguna *smartphone*

karena mempunyai banyak kelebihan. Namun, dibalik popularitas *platform Android* yang disebut sebagai teknologi canggih ini pastilah memiliki kekurangan. Berikut adalah kelemahan dan kelebihan *Android* menurut Zuliana dan Irwan Padli (2013: 2):

1) Kelebihan *Android* ;

(a) Lengkap (*complete platform*): para pengembang dapat melakukan pendekatan yang komperhensif ketika sedangmengembangkan *platform Android*. *Android* merupakan sistem operasi yang aman dan banyak menyediakan *tools* guna membangun *software* dan menjadikan peluang untuk para pengembang aplikasi.; (b) *Android* bersifat terbuka (*Open Source Platform*): *Android* berbasis *linux* yang bersifat terbuka atau *open source* maka dapat dengan mudah untuk dikembangkan oleh siapa saja.; (c) *Free Platform*: *Android* merupakan *platform* yang bebas untuk para pengembang. Tidak ada biaya untuk membayar lisensi atau biaya royalti. *Software Android* sebagai *platform* yang lengkap, terbuka, bebas, dan informasi lainnya dapat diunduh secara gratis dengan mengunjungi *website* <http://developer.android.com>.; 4) Sistem Operasi Rakyat. Ponsel *Android* tentu berbeda dengan *Iphone Operating System (IOS)* yang terbatas pada *gadget* dari *Apple*, maka *Android* punya banyak produsen, dengan *gadget* andalan masing masing mulai Evercross hingga Samsung dengan harga yang cukup terjangkau.

2) Kelemahan *Android*

1) *Android* selalu terhubung dengan internet. *Handphone* bersistem *Android* ini sangat memerlukan koneksi internet yang aktif.; 2) Banyaknya iklan yang terpampang diatas atau bawah aplikasi. Walaupun tidak ada pengaruhnya

dengan aplikasi yang sedang dipakai tetapi iklan ini sangat mengganggu.; 3) Tidak hemat daya baterai.

**g. Definisi Adobe Integrated Runtime (AIR)**

Menurut TIM Wahana Komputer (2014 : 2) *Adobe Integrated Runtime (AIR)*, awalnya di beri nama *Apollo* diciptakan pada tahun 2007 sebagai langkah untuk membangun *Rich Internet Applications (RIA)* yang berjalan di luar browser. *Adobe Integrated Runtime (AIR)* versi 2.5 difokuskan pada pengembangan *mobile* dan memperkenalkan fitur baru seperti kemampuan *geolocation*, kemampuan *accelerometer*, dan *input multitouch*. *AIR* ditargetkan pada *smartphone*, komputer, tablet dan *notebook*. *Adobe Integrated Runtime (AIR)* 2.5 versi berikutnya mendukung *Platform Android*. *Android* adalah sistem operasi berbasis *platform Linux open source*. Pada awalnya, *Linux* dikembangkan oleh *Google* dan diperluas oleh *Open Handset Alliance* untuk digunakan pada perangkat *mobile*. *Android* dikembangkan menggunakan bahasa pemrograman *Java* dan dikemas sebagai *file Android Package (APK)*.

Jadi dapat disimpulkan bahwa, *Adobe Integrated Runtime (AIR)* adalah sebuah *cross operating system runtime* yang dikembangkan oleh *Adobe* sehingga memungkinkan pengembang memanfaatkan keterampilan dalam *Flash*, *Flex*, *HTML*, *Javascript*, dan *PDF*) untuk membangun *Rich Internet Applications (RIA)* dan *content* –nya kedalam *platform* baru.

**E. Penelitian yang Relevan**

Rohmi Julia Purbasari (2013) dengan judul “Pengembangan aplikasi *Android* sebagai Media Pembelajaran Matematika pada Materi Dimensi Tiga

untuk Siswa SMA kelas X” Hasil penelitian disebutkan bahwa hasil uji kelayakan diperoleh 96,43% untuk ahli media, 89,28 % untuk ahli materi, 81,52% untuk praktisi lapangan, dan 83,49% untuk sasaran pengguna. Oleh karena itu, aplikasi yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran pada materi dimensi tiga. Persamaan penelitian yang dilakukan Rohmi adalah sama-sama bentuk penelitian pengembangan. Selain itu dalam *tool* pengembang *Android*, Rohmi menggunakan *Adobe AIR(Adobe Integrated Runtime)*, Perbedaanya terletak pada materi yang disajikan, Rohmi menggunakan materi matematika SMA, sedangkan dalam penelitian menggunakan materi Seni Budaya (Batik) SMP. Selain itu juga perbedaan yang terakhir adalah terletak pada subjek dan objek penelitiannya.

#### **F. Kerangka Berfikir**

Proses pembelajaran akan efektif apabila siswa berada dalam kondisi yang menyenangkan. Begitu pula sebaliknya, proses pembelajaran tidak akan efektif apabila prosesnya terlalu dipaksakan dan akan membuat siswa tidak nyaman. Guru harus dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan agar hasil yang diperoleh dari proses tersebut optimal.

Salah satu cara yang dapat ditempuh untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan adalah dengan membuat inovasi media pembelajaran. Sekarang ini, kemajuan teknologi dan komunikasi dapat dimanfaatkan untuk melakukan inovasi media pembelajaran yang menyenangkan. Penggunaan media yang tepat akan membuat siswa belajar dengan mudah dan merasa senang dalam mengikuti pembelajaran.

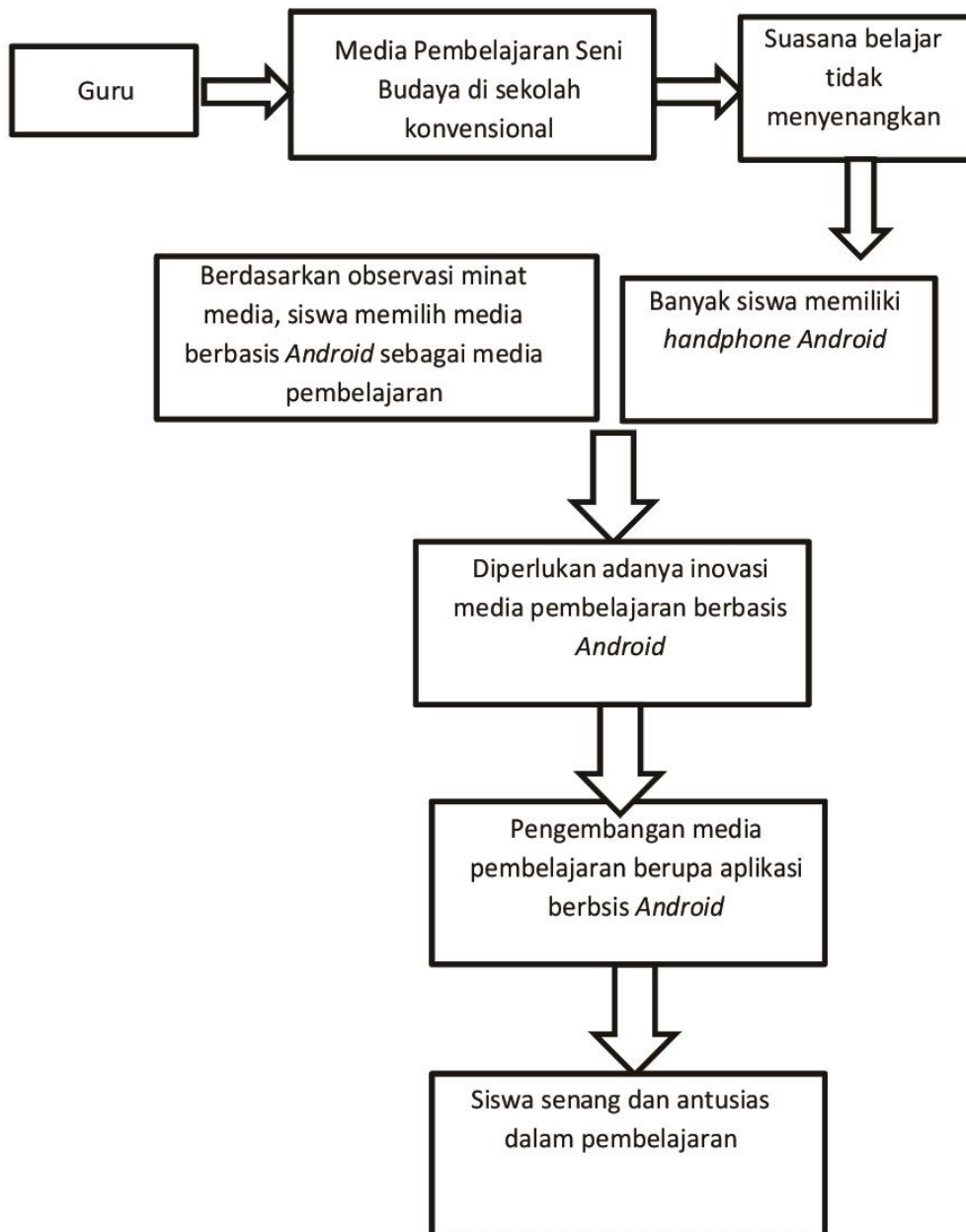
Siswa seringkali berhadapan dengan perangkat-perangkat teknologi bergerak seperti *mobile phone*. Semakin banyaknya siswa yang memiliki dan menggunakan perangkat *mobile* maka semakin besar pula peluang penggunaan perangkat teknologi dalam dunia pendidikan. *Mobile Learning* memungkinkan terciptanya suasana belajar yang tidak terikat waktu dan tempat. Siswa dapat belajar dimana saja dan kapan saja melalui *mobile phone* sebagai sarana *mobile learning*. *Mobile Learning* dapat dikemas secara menarik dalam sebuah media pembelajaran batik tulis berbasis *Android*.

Sistem *Android* dipilih karena *Android* merupakan sistem operasi terbuka yang memungkinkan pengguna dapat menambahkan sendiri aplikasi-aplikasi yang diinginkan secara bebas.

Media pembelajaran batik tulis berbasis *Android* ini diharapkan untuk menciptakan suasana belajar yang praktis dan menyenangkan dan dapat diakses dimana saja dan kapan saja. Media pembelajaran batik tulis berbasis *Android* ini disajikan dalam kemasan yang menarik dan interaktif, sehingga diharapkan dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam mempelajari batik tulis. Selain itu, diharapkan dapat dijadikan sarana untuk belajar mandiri dan sebagai sumber referensi siswa.



Alur Kerangka Berfikir Pengembangan media pembelajarn batik tulis berbasis Android



Gambar 2: Alur Kerangka Berfikir Pengembangan Media Pembelajaran Batik Tulis berbasis Android

## **BAB III METODOLOGI**

### **A. Jenis Penelitian**

Penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Batik tulis Berbasis *Android* untuk siswa kelas VIII SMP N 5 Sleman” ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R & D). Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2015:297).

Menurut Borg and Gall (dalam Sugiyono,2015: 298), menyatakan bahwa, penelitian dan pengembangan (*research and development*), merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran.

Penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) memiliki fungsi dan tujuan di antaranya: bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan produk yang akan dibuat atau ditemukan. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut, maka perlu untuk menguji seberapa efektifnya produk tersebut dapat diterapkan dan dijalankan, sedangkan fungsinya adalah untuk memvalidasi dan mengembangkan produk.

Memvalidasi produk berarti produk itu telah ada, dan peneliti hanya menguji efektifitas atau validasi produk tersebut. mengembangkan produk dalam arti yang luas dapat berupa memperbaiki produk yang telah ada (sehingga

menjadi lebih praktis, efektif, dan efisien) atau menciptakan produk baru yang sebelumnya pernah ada diproduksi/ dibuat.

## **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

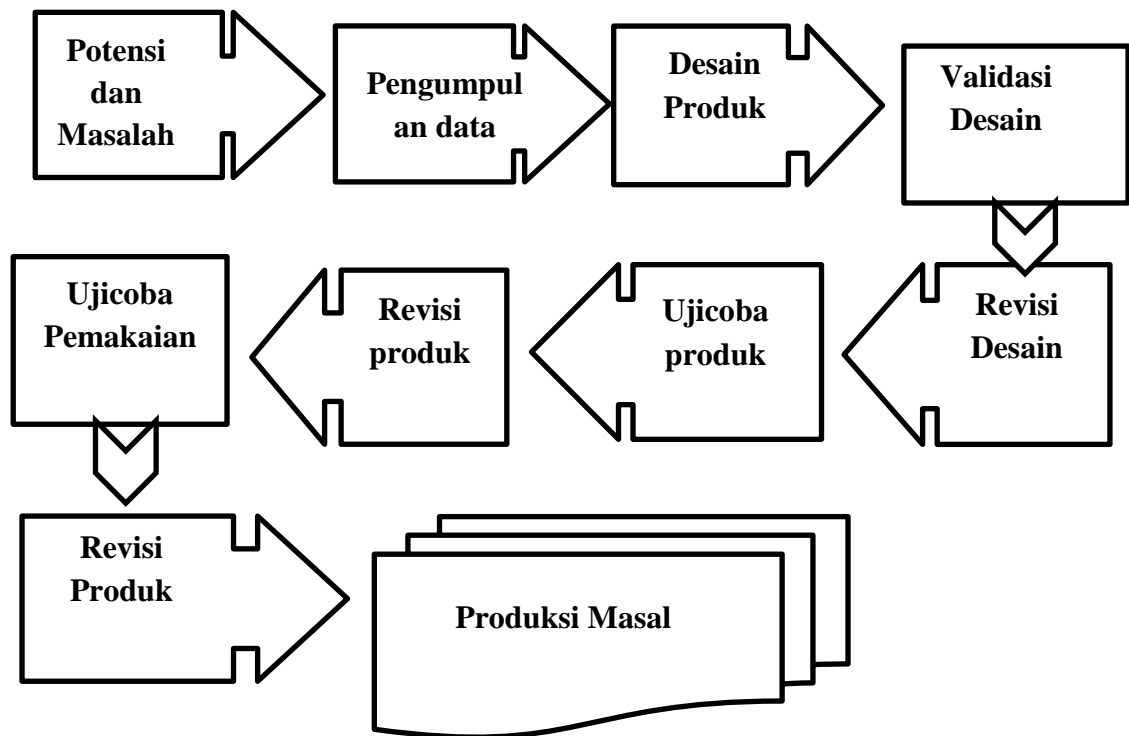
Peneliti mengambil tempat penelitian di SMP N 5 Sleman yang beralamat di Karangasem, desa Pandowoharjo, Kecamatan Sleman, Kabupaten Sleman. Penelitian ini dilaksanakan meliputi tahap persiapan yang telah dilaksanakan pada bulan Oktober– Desember 2016. Tahap pelaksanaan dan tahap pelaporan pada Januari–Februari 2017.

### **1. Prosedur Pengembangan**

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

Prosedur penelitian dan pengembangan pada dasarnya terdiri dari dua tujuan utama yaitu mengembangkan produk dan menguji keefektifan produk, dengan kata lain tujuan utama disebut fungsi pengembangan sedangkan tujuan kedua disebut sebagai fungsi validasi.

Metode pengembangan aplikasi *android* menurut Borg and Gall dalam buku yang ditulis Sugiyono (2016: 298), digambarkan sebagai berikut :



Gambar 3 : langkah – langkah pengembangan metode R & D  
(Sumber : Sugiyono,2016 :298)

#### a) Potensi dan masalah

Penelitian berangkat dari sebuah potensi atau masalah. Menurut Sugiyono (2016: 298), potensi adalah segala sesuatu yang bila didayagunakan akan memiliki nilai tambah. Potensi dapat menjadi masalah apabila potensi tersebut tidak dapat didayagunakan, begitu juga sebaliknya sebuah masalah juga akan menjadi potensi apabila kita dapat mendayagukannya.

Peneliti melakukan observasi di SMP N 5 Sleman dan menemukan permasalahan yaitu ada beberapa siswa tidak memperhatikan saat guru menjelaskan materi, guru kesulitan dalam menyampaikan materi dan praktek membuat dengan waktu yang relatif singkat, guru masih menjelaskan pelajaran dengan metode ceramah dan belum menggunakan media untuk membantu siswa dalam

memahami materi batik tersebut. Oleh karena itu diperlukan adanya media pendukung yang berisikan materi batik yang dapat digunakan dalam media belajar dimanasaja dan kapansaja.

#### **b) Pengumpulan Data**

Pengumpulan data ini berupa analisis kebutuhan, *review* literatur, serta identifikasi faktor-faktor yang menimbulkan permasalahan sehingga perlu ada pengembangan produk baru. Kegiatan ini dilakukan dengan cara melakukan pengamatan kelas dan wawancara dengan guru seni budaya (seni rupa) kelas VIII SMP N 5 Sleman. Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara diperoleh pokok persoalan yang dihadapi dalam pembelajaran, analisis kebutuhan pembelajaran, Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, Indikator pembelajaran, Materi pembelajaran batik dan contoh-contoh soal pembelajaran batik untuk menyusun media pembelajaran.

#### **c) Desain Produk**

Pada tahap desain produk awal peneliti telah melakukan proses pada 2 Desember 2016 s/d 6 Februari 2017 dengan langkah awal membuat *flow chart* dan *story board*. Menurut Darmawan (2013:42 – 43), *flow chart* merupakan penggambaran menyeluruh mengenai alur program , yang akan dibuat dengan simbol-simbol tertentu, sedangkan *story board* pada dasarnya merupakan pengembangan dari *flow chart* yang memberikan penjelasan secara lebih lengkap. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui alur pengembangan aplikasi *android* yang akan dibuat.

Kemudian langkah selanjutnya yaitu mengumpulkan bahan–bahan yang menunjang materi batik tulis berupa bahan teks, grafis, animasi, *game* maupun audio yang kemudian disusun dalam *software Adobe Flash Professional Cs 6* sesuai dengan *story board*.

#### **d) Validasi Desain**

Validasi desain dan validasi materi dilakukan dengan menggunakan angket/instrumen yang disediakan oleh penulis yang sebelumnya sudah melakukan validasi kepada ahli instrumen, validasi desain dan materi telah dilakukan pada 16 Februari 2017. Penilaian di sini masih bersifat penilaian berdasarkan pemikiran rasional ahli desain, belum melihat fakta yang ada dilapangan.

Sugiyono (2016 : 302), mengatakan bahwa validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang tersebut. Setiap pakar diminta untuk menilai produk baru yang dirancang tersebut, sehingga dapat diketahui kelemahan dan kekuatannya. Dalam hal ini penulis melakukan validasi kepada ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajaran (guru).

##### **1. Ahli Materi**

Ahli materi adalah orang-orang yang benar menguasai materi dalam suatu bidang tertentu ditandai dengan latar belakang pendidikan. Dalam hal ini adalah guru dengan latar belakang minimal menguasai bidangnya, untuk menentukan kesesuaian tingkat kedalaman materi dan kebenaran materi yang digunakan. Validasi dilakukan dengan menggunakan angket yang berisi tentang aspek

pembelajaran dan aspek isi materi pembelajaran batik tulis yang akan disampaikan kepada siswa melalui media pembelajaran berbasis *android*.

## 2. Ahli media

Ahli media adalah orang – orang yang benar menguasai dalam suatu bidang desain dan media ditandai dengan latar belakang pendidikan. Dalam hal ini adalah dosen dengan latar belakang minimal menguasai bidangnya, yang berperan untuk menentukan kesesuaian tampilan aplikasi *android* dengan angket / instrumen yang disediakan oleh penulis. Validasi dilakukan dengan menggunakan angket yang berisi tentang aspek tampilan dan aspek pemograman untuk media pembelajaran batik tulis berbasis *android* kelas VIII.

## 3. Praktisi Pembelajaran (Guru)

Praktisi pembelajaran adalah orang – orang yang sebagai pelaksana suatu pembelajaran. Dalam hal ini adalah guru dengan latar belakang menguasai bidangnya dan mengetahui kondisi kelas, yang berperan untuk menentukan kesesuaian materi dengan angket / instrumen yang disediakan oleh penulis. Validasi dilakukan dengan menggunakan angket yang berisi tentang aspek relevansi materi dan aspek evaluasi/ latihan soal untuk media pembelajaran batik tulis berbasis *android* kelas VIII.

### e) Perbaikan Desain

Setelah desain produk sudah melalui uji coba produk oleh para ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran, proses selanjutnya adalah merevisi pada media pembelajaran berbasis *android* sesuai dengan saran yang diberikan oleh para ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran .

**f) Uji Coba Produk**

Uji coba produk dilakukan untuk mendapatkan data tentang kualitas media pembelajaran batik tulis berbasis *android* bagi siswa kelas VIII di SMP N 5 Sleman yang telah dikembangkan. Data dari hasil uji coba tersebut dianalisis dan kemudian dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam memperbaiki dan menyempurnakan produk yang telah dikembangkan. dengan uji coba produk ini, diharapkan kualitas produk yang dibuat dapat teruji secara empiris. Menurut Sadiman, dkk (2003: 175), kegiatan pengujian dalam program pengembangan media pendidikan di titik beratkan pada kegiatan evaluasi formatif yaitu proses yang dimaksudkan untuk mengumpulkan data tentang efektivitas dan efisiensi bahan – bahan pembelajaran (termasuk ke dalamnya media) untuk mencapai tujuan yang ditetapkan.

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

**g) Revisi Produk**

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

**h) Uji Coba Kelompok Besar**

Uji coba kelompok besar dilakukan pada siswa sejumlah 30 siswa (1 kelas) kelas VIII B, selanjutnya memberi penilaian mengenai media pembelajaran batik tulis berbasis *android* dengan angket yang sudah disediakan oleh peneliti, kemudian menganalisis hasil penilaian dari angket yang sudah diisi oleh siswa



kelas VIII B SMP N 5 Sleman serta melakukan revisi berdasarkan penilaian siswa.

**i) Revisi Produk**

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

**j) Pembuatan Produk Masal**

Pada produk masal ini merupakan tahapan bahwa produk media pembelajaran membuat karya batik berbasis *android* kelas VIII SMP N 5 Sleman, telah diujicobakan dan telah divalidasi oleh ahli media, ahli materi dan dinilai oleh siswa. Aplikasi *Android* yang dikembangkan sudah layak untuk diproduksi masal. Tahap ini merupakan tahap akhir dalam pengembangan produk yaitu memproduksi media pembelajaran yang telah memenuhi kriteria kelayakan.

**C. Subjek dan Objek Penelitian**

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

**D. Instrumen Penelitian**

Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah angket atau kuesioner. “Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya” (Sugiyono, 2011:142). Angket penilaian

produk meliputi beberapa aspek dengan indikatornya masing-masing. Indikator tiap aspek memiliki jumlah yang berbeda. Validasi instrumen ini menghasilkan angket yang siap digunakan dalam data penelitian.

Instrumen kelayakan media pembelajaran pada umumnya menggunakan skala Likert dengan 5 alternatif jawaban (Sugiyono, 2011:93): sangat baik, baik, cukup, kurang dan sangat kurang. Menurut Likert dalam Weksi Budiaji (2013: 126) skala likert merupakan

skala yang menggunakan beberapa butir pertanyaan untuk mengukur perilaku individu dengan merespon lima titik pilihan pada setiap butir pertanyaan, sangat setuju, setuju, tidak memutuskan, tidak setuju, dan sangat tidak setuju.

Namun dalam Penelitian ini skala yang digunakan adalah skala dengan 4 alternatif jawaban. Agar diperoleh data kuantitatif, maka setiap alternatif jawaban diberi skor yakni sangat setuju = 4, setuju = 3, tidak setuju = 2, dan sangat tidak setuju = 1.

Angket pendapat atau respon akan dibagikan kepada siswa sebagai responden. Angket ini bersifat kombinasi antara terbuka dan tertutup serta dibuat guna mengetahui pendapat atau respon siswa mengenai produk yang telah dibuat. Angket untuk siswa ini menggunakan skala Ghuttman yang merupakan pengukuran dengan menggunakan dua jawaban yaitu yatidak, benar-salah, pernah-tidak pernah, positif-negatif, dll (Sugiyono, 2011: 139). Weksi Budiaji (2013: 126) berpendapat bahwa skala ghuttman adalah “skala kumulatif dimana jika individu setuju pada butir pertanyaan tertentu, maka individu tersebut juga setuju pada semua butir pertanyaan lain yang lebih lemah”

Maka dapat disimpulkan bahwa angket yang akan digunakan untuk ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran menggunakan skala Likert, sedangkan angket yang digunakan untuk siswa menggunakan skala Ghuttman. Jika dalam angket itu terdapat saran atau masukan yang dapat dilakukan untuk memperbaiki produk, maka saran tersebut akan dipertimbangkan kembali untuk membuat produk lebih baik lagi.

#### **E. Teknik Analisis Data**

Data yang telah terkumpul akan dianalisis untuk mengetahui penilaian dan pendapat dari produk yang dihasilkan.

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

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

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

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

- a. Mengubah penilaian kualitatif menjadi kuantitatif dengan ketentuan yang dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2: Ketentuan Pemberian Skor

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

Sumber: Eko Putro Widoyoko (2011: 236)

Modifikasi dengan menghilangkan klasifikasi “ Kurang Setuju”, sehingga skala yang digunakan menjadi 4. Hal ini dilakukan agar dapat data yang empiris dan untuk menghindari jawaban aman pada klasifikasi “ Kurang Setuju”.

- b. Menghitung rata – rata skor tiap indikator dengan rumus:

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

Keterangan :

$\bar{x}$  = skor rata- rata

$\sum x$  = jumlah skor

$N$  = jumlah subjek uji coba

(Eko Putro Widoyoko, 2011:237)

- c. Menginterpretasikan secara kualitatif jumlah rerata skor tiap aspek dengan menggunakan kriteria sebagai berikut :

Untuk keperluan analisis lebih lanjut seperti membandingkan hasil penilaian tiap aspek dengan tingkat kelayakan yang diharapkan, digunakan teknik presentase dalam menganalisis data dengan rumus :

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

Suharsimi Arikunto dalam Rohmi Julia P (2012:3)

Data yang terkumpul dianalisis dengan analisis deskriptif kuantitatif yang disajikan dalam distribusi skor dan persentase terhadap kategori dengan skala penilaian yang telah di tentukan.

Presentase penilaian kelayakan dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3: Penilaian Kelayakan

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

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

Untuk mengetahui kualitas dari produk media yang dikembangkan layak atau tidak, maka peneliti menggunakan kriteria minimal penilaian yang termasuk kategori “Baik”. Jika penilaian media pembelajaran minimal mendapat nilai “Baik”, maka media yang dikembangkan “layak” digunakan sebagai media pembelajaran.

### 3. Data Pendapat Siswa

Data berupa pendapat siswa yang diperoleh dari angket kombinasi tertutup dan terbuka. Alternatif jawaban yang diberikan pada angket tertutup untuk pertanyaan tersebut adalah “ Ya” dan “Tidak”. Presentase tiap nomor dihitung dengan menggunakan rumus:

$$Presentase\ tiap\ nomor\ (\%) = \frac{Jumlah\ siswa\ yang\ menjawab\ Ya}{Jumlah\ seluruh\ siswa} \times 100\%$$

(Khabibah dalam Heri Kiswanto.2012:4)

Respon siswa dianggap positif bila mendapat persentase  $\geq 70\%$  pada bagian angket tertutup, analisis data yang digunakan menggunakan teknik analisis data deskriptif (Khabibah dalam Heri Kiswanto, 2012:4).

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Pengembangan Media Pembelajaran**

Pengembangan media pembelajaran Batik Tulis berbasis *Android* mengikuti model Borg and Gall dengan tahapan Potensi Masalah, Pengumpulan data, Desain produk, Validasi Desain, Revisi desain, Ujicoba produk, Revisi produk, Ujicoba pemakaian, Revisi Produk, Produksi Massal. Pelaksanaan keseluruhan prosedur pengembangan penelitian ini secara rinci dapat dilihat pada uraian sebagai berikut.

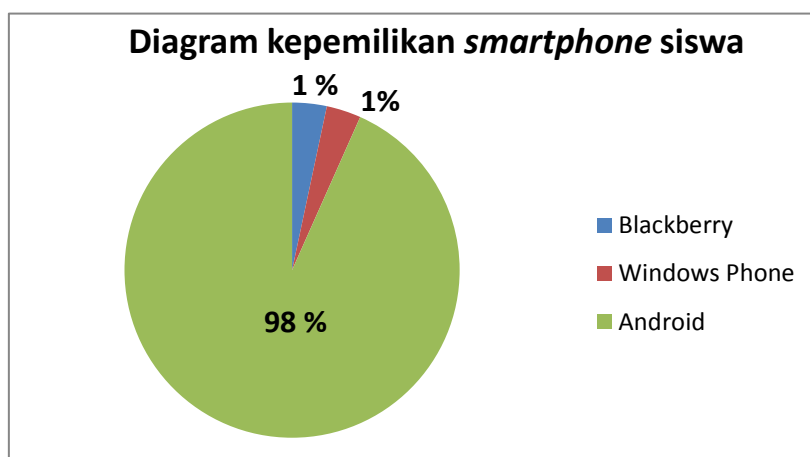
##### **1. Potensi dan Masalah**

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

- a) Proses pelaksanaan pembelajaran seni budaya masih kurang kondusif masih banyak peserta didik yang tidak aktif dan merasa kesulitan dalam memahami materi batik.
- b) Proses pembelajaran seni budaya masih menggunakan metode ceramah dan demonstrasi dengan menjelaskan materi lalu guru mempraktekan beberapa contoh teknik dalam membuat batik.
- c) Keterbatasan waktu pertemuan untuk pembelajaran senibudaya yang memiliki alokasi waktu 2 x 40 menit sesuai Rencana Pelaksanaan

Pembelajaran tidak mencukupi apabila diterapkan pada pembelajaran sebenarnya.

- d) Belum adanya media berbasis *Android* untuk pembelajaran batik tulis kelas VIII SMP Negeri 5 Sleman
- e) Peserta didik kelas VIII, memerlukan suplemen, yaitu media yang dapat membangkitkan motivasi belajar dimanajaja dan kapansaja sebagai salah satu alternative sumber belajar yang dapat diguankan secara mandiri.
- f) Berdasarkan observasi yang dilakukan di kelas VIII B dengan total 30 siswa pada tanggal 23 November 2016, semua siswa sudah memiliki telpon seluler masing-masing , namun ada 1 siswa yang memiliki *smartphone Blackberry* dan 1 siswa yang memiliki *smartphone* dengan sistem operasi *Windows Phone* dan 28 siswa mayoritas menggunakan *smartphone Android*.

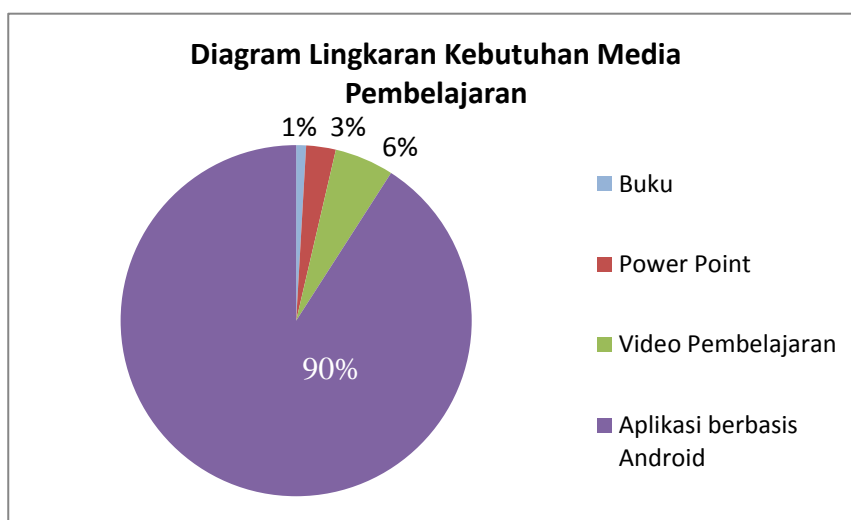


Gambar 4 :Diagram Lingkaran kepemilikan *smartphone* siswa

- g) Peserta didik membutuhkan media pembelajaran dalam bentuk aplikasi android untuk pembelajaran batik tulis dibandingkan media yang lain, berdasarkan observasi peneliti pada tanggal 23 November 2016 di kelas



VIII B SMP N 5 Sleman dengan total 30 siswa. Secara visual data mengenai pemilihan media yang dibutuhkan, disajikan pada diagram lingkaran berikut:



Gambar 5 : Diagram Lingkaran Kebutuhan Media Pembelajaran

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru seni budaya dan peserta didik tersebut, maka dapat diambil kesimpulan bahwa perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran batik tulis berbasis android untuk siswa kelas VIII di SMP N 5 Sleman, yang dapat membantu guru dalam memberikan pembelajaran khususnya Batik tulis dan dapat dijadikan suplemen pembelajaran untuk siswa agar lebih mudah dalam belajar secara mandiri.

## 2. Pengumpulan data

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

Tahap selanjutnya yaitu menganalisis materi melalui perundingan dengan guru seni budaya kelas VIII tentang materi Batik tulis yang akan dikembangkan kedalam media pembelajaran batik tulis berbasis *android*. Pengembangan materi dilakukan dengan catatan sesuai dengan Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi mata pelajaran Seni Budaya kelas VIII semester 2. Kompetensi Dasar tersebut diambil dari kompetensi inti sebagai berikut:

- 1.1. Mengidentifikasi jenis karya seni rupa terapan Nusantara
- 1.2. Menampilkan sikap apresiatif terhadap keunikan gagasan dan teknik karya seni rupa terapan Nusantara.
- 1.3. Membuat karya seni kriya tekstil dengan teknik dan corak seni rupa terapan Nusantara
- 1.4. Mengekspresikan diri melalui karya seni grafis
- 1.5. Menyiapkan karya seni rupa hasil karya sendiri untuk pameran kelas atau sekolah
- 1.6. Menata karya seni rupa hasil karya sendiri dalam bentuk pameran kelas atau sekolah

Tahap selanjutnya yaitu menyesuaikan materi batik tulis dengan kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi kedalam sub materi pokok yang kemudian akan dikembangkan menjadi media pembelajaran batik tulis berbasis android. Sub Materi pokok Membuat karya seni kriya tekstil dengan corak seni rupa terapan nusantara tersebut antara lain :

- a. Pengertian Batik
- b. Macam-macam Motif batik

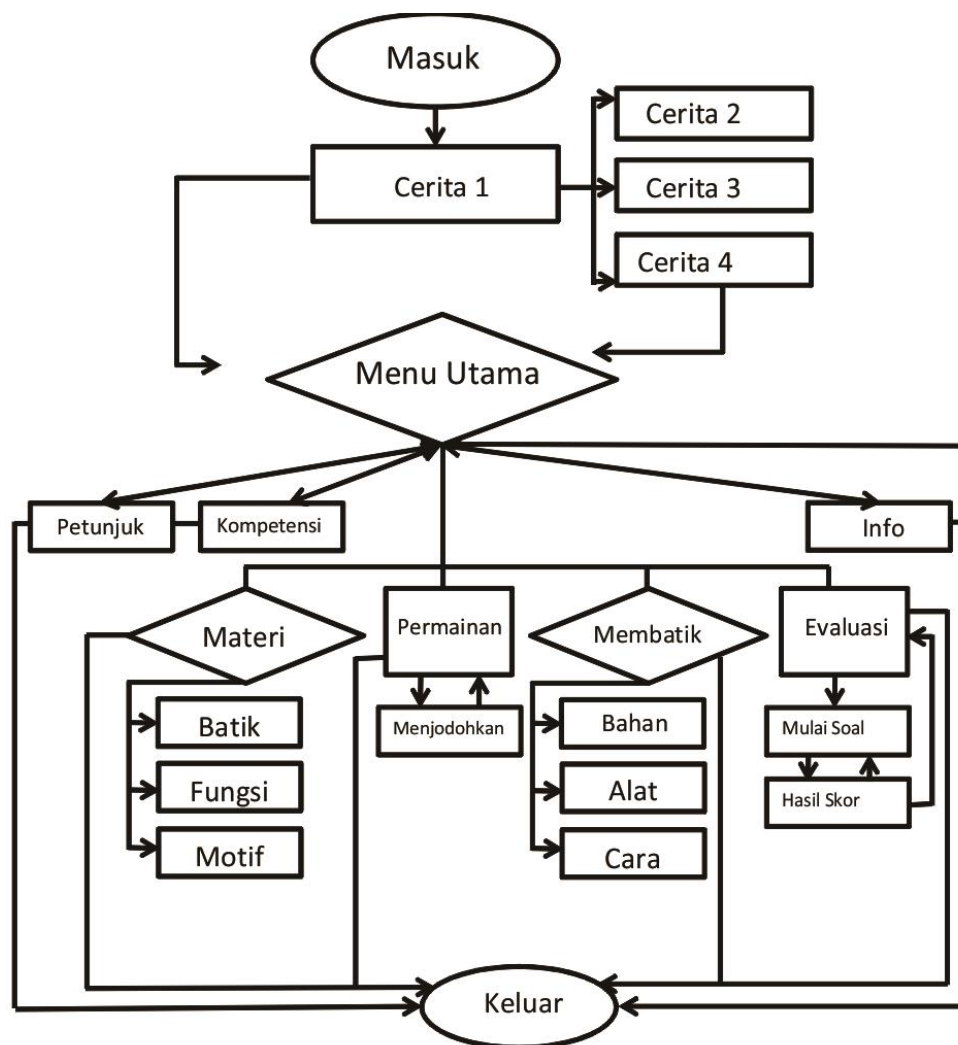
- c. Fungsi Batik
- d. Alat dan Bahan Batik tulis
- e. Teknik pembuatan batik tulis
- f. Langkah Pembuatan Batik tulis

Berdasarkan hasil pengumpulan data mengenai kurikulum, silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran materi Batik tulis pada tingkat kelas VIII SMP serta menggali materi yang telah disampaikan oleh guru mata pelajaran maka dapat diambil kesimpulan bahwa perlu adanya media pembelajaran batik tulis berbasis android untuk siswa kelas VIII di SMP N 5 Sleman, Agar membantu siswa dalam belajar mandiri dan membantu proses pembelajaran di sekolah, khususnya mata pelajaran seni budaya.

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

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

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

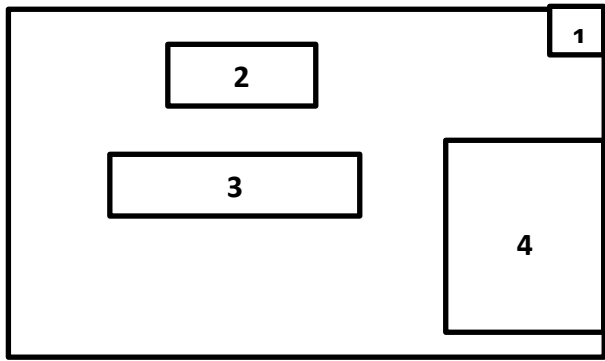
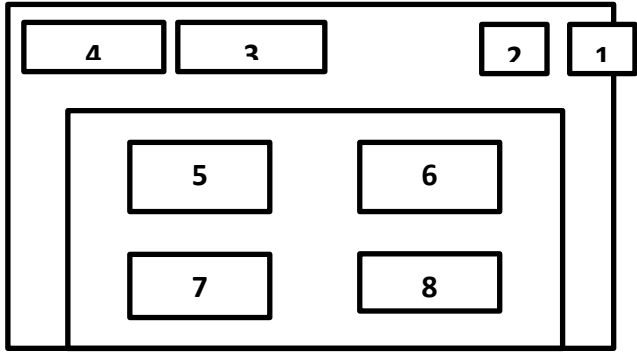


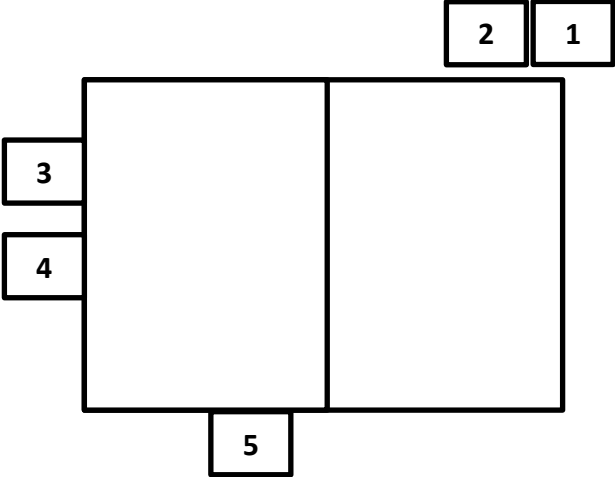
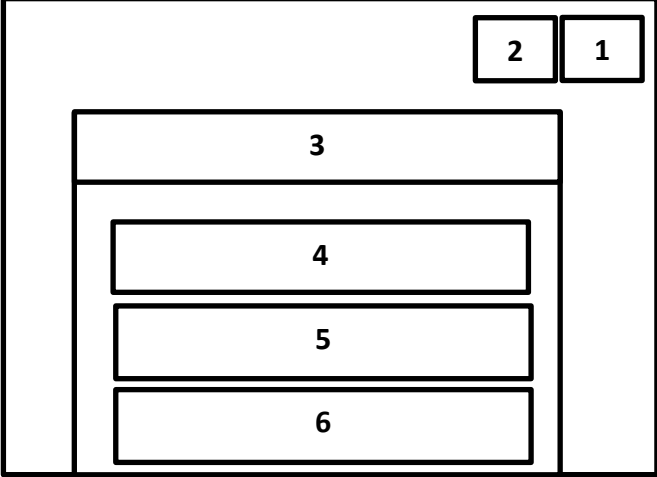
Gambar 6 : Bagan Desain *Flow chart* pengembangn Media Pembelajaran Batik Tulis Berbasis *Android*  
(Sumber: Dokumentasi Kholif Luqman, Januari 2017)

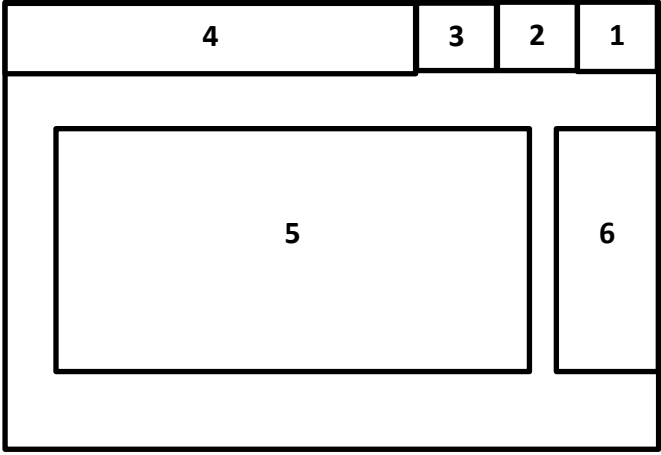
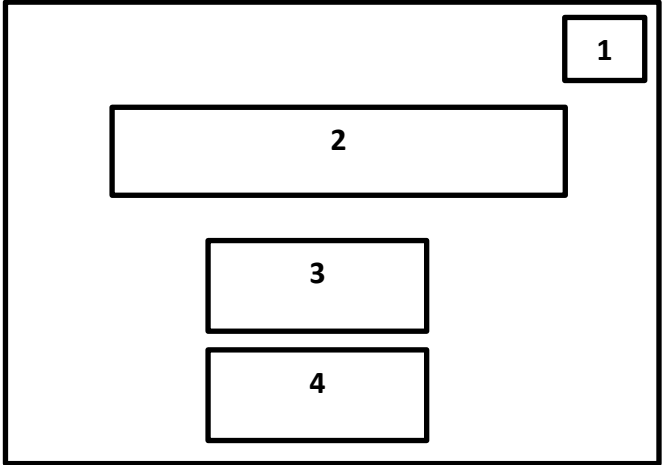
Tahap selanjutnya dalam pengembangan media pembelajaran batik tulis berbasis android ini adalah membuat papan susunan gambar (*story board*) yang

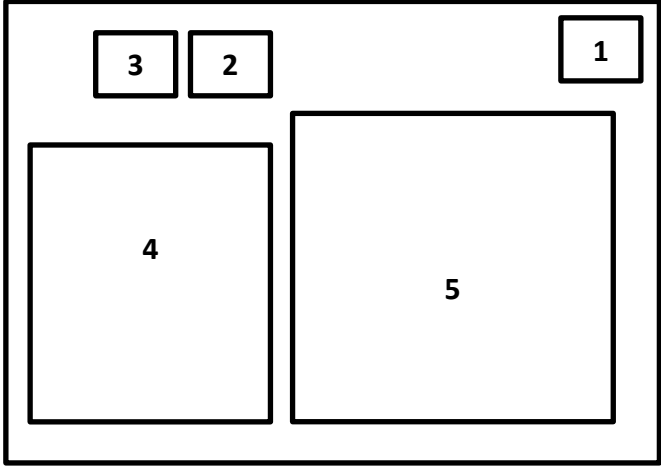
disusun secara runtun sesuai dengan konsep yang diharapkan. *Story board* bertujuan untuk mempermudah dalam merancang alur, ilustrasi dan visualisasi tiap scene yang menggunakan kata-kata dalam mengungkapkan suatu cerita. *Story board* pada pengembangan media pembelajaran batik tulis berbasis android kali ini menjelaskan tampilan pembuka, tampilan menu utama, tampilan materi, tampilan membatik, tampilan permainan dan, tampilan evaluasi. Pembahasan selanjutnya akan dibahas pada tabel berikut:

Tabel 4: Tabel Desain *Story Board*

No	Story Board	Keterangan
1.		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tombol keluar</li> <li>2. Tombol Masuk</li> <li>3. Logo Aplikasi</li> <li>4. Icon/maskot</li> </ol>
2.		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tombol keluar</li> <li>2. tombol Info</li> <li>3. Tombol Kompetensi</li> <li>4. Tombol petunjuk</li> <li>5. Tombol Materi</li> <li>6. Tombol Membatik</li> <li>7. Tombol Permainan</li> <li>8. Tombol evaluasi</li> </ol>

No	Story Board	Keterangan
3.	<p data-bbox="395 387 611 421">Tampilan Materi</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tombol keluar</li> <li>2. Tombol Menu</li> <li>3. Tombol Fungsi</li> <li>4. Tombol Motif</li> <li>5. Tombol Pengertian batik</li> </ol>
4.	<p data-bbox="395 976 743 1010">Tampilan Menu Membatik</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tombol keluar</li> <li>2. Tombol Menu</li> <li>3. Judul membatik</li> <li>4. Tombol alat Mem batik</li> <li>5. Tombol bahan mem batik</li> <li>5. Tombol cara mem-batik</li> </ol>

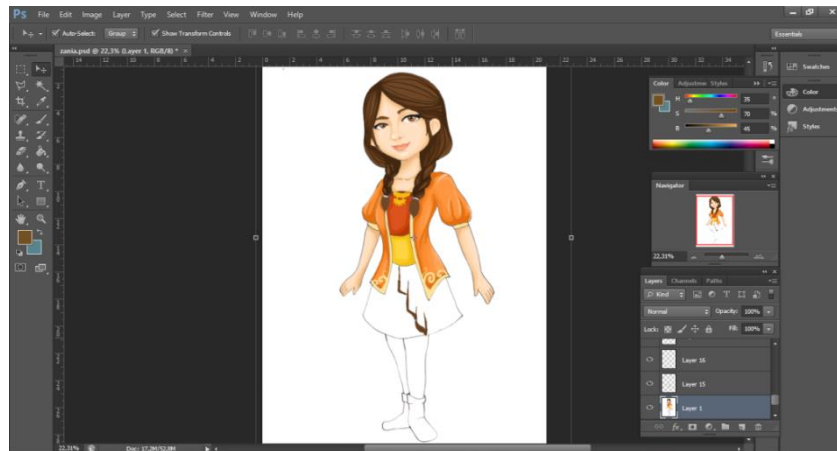
No	Story Board	Keterangan
5.	<p data-bbox="391 383 782 416">Tampilan Isi menu Membatik</p>  <p>The storyboard shows a rectangular frame representing a menu. At the top, there are four small rectangular buttons labeled 1, 2, 3, and 4 from right to left. Below these buttons is a large rectangular area containing two main sections: a large rectangle on the left labeled 5, and a smaller vertical rectangle on the right labeled 6.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tombol keluar</li> <li>2. Tombol Menu</li> <li>3. Tombol membatik</li> <li>4. Judul Isi menu membatik</li> <li>5. gambar dan keterangan</li> <li>6. gambar dan keterangan selanjutnya</li> </ol>
6.	<p data-bbox="391 987 762 1021">Tampilan Menu Permainan</p>  <p>The storyboard shows a rectangular frame representing a game menu. In the top right corner, there is a small square button labeled 1. In the center, there is a large horizontal rectangle labeled 2. Below this rectangle, there are two smaller horizontal rectangles stacked vertically, labeled 3 and 4 from top to bottom.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tombol keluar</li> <li>2. Judul permainan</li> <li>3. Tombol Main</li> <li>4. Tombol Menu</li> </ol>

No	Story Board	Keterangan
7.	Tampilan isi permainan 	1. Tombol keluar 2. Tombol menu 3. Tombol kembali 4. Area gambar untuk menjodohkan tulisan 5. Area keterangan/ tulisan untuk menjodohkan gambar

Setelah *flow chart* dan *story board* dibuat, maka tahap selanjutnya adalah mengumpulkan bahan-bahan pendukung seperti gambar, foto, *sound*. Pengumpulan bahan-bahan produksi tersebut bersumber dari produksi sendiri yang didukung dari internet dan buku yang menyangkut dengan materi batik tulis. *Software* utama yang digunakan pada pengembangan media pembelajaran batik tulis berbasis *android* ini adalah *Adobe Flash CS6*, sedangkan *software* pendukungnya yaitu *Adobe Photoshop CS6*.

*Adobe photoshop CS6* digunakan untuk membuat gambar-gambar seperti, *background*, maskot dan, gambar tombol. Dengan cara *scanning* gambar yang telah dibuat sebelumnya kemudian di sempurnakan dengan menggunakan *software Adobe photoshop CS6*. Berikut tampilan dari pembuatan gambar untuk media pembelajaran batik tulis berbasis *android*:





Gambar 7 : Proses pembuatan gambar maskot utama menggunakan *Adobe Photoshop CS6*  
(Sumber : Dokumentasi Kholif Luqman Maulana, Januari 2017)



Gambar 8: Kumpulan gambar-gambar, tombol-tombol serta, *background* menggunakan *Adobe Photoshop CS6*  
(Sumber : Dokumentasi Kholif Luqman Maulana, Januari 2017)

Media dibuat dengan menggunakan *hardware* dengan spesifikasi *hard disk 320GB*, *RAM 4 GB*, dan sistem operasi *Windows 8.1*. Media ini dinamakan “Batikzania”. Seluruh komponen yang telah dipersiapkan pada tahap desain

kemudian dirangkai menjadi satu kesatuan dengan menggunakan *software Adobe Flash Professional CS6*. Komponen dirangkai menjadi satu kesatuan media sesuai dengan *storyboard* yang sudah dibuat sebelumnya. Langkah pertama membuat tampilan masuk dengan menampilkan maskot Zania dan judul media Batikzania.



Gambar 9: Tampilan awal masuk media Batikzania

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



Gambar10: Tampilan Komik Cerita Batik Zania



Gambar 11 : Tampilan memulai ke menu utama

Setelah masuk pada media, ditampilkan cerita komik mengenai Batikzania. Dimana diceritakan seorang gadis remaja yang terdampar disuatu pulau yang belum dia ketahui sebelumnya, Kemudian datang seorang kakek tua yang menceritakan pulau Batik dan kakek tersebut yang membawa gadis bernama Zania untuk belajar membuat batik di pulau Batik tersebut, Zania sangat senang dan meminta pengguna untuk membantu menyelesaikan media ini dengan baik.



Gambar 12: Menu Utama Aplikasi

Pada menu utama aplikasi Batikzania terdapat terdapat 6 menu, dan masingmasing mempunyai fungsi yang berbeda. Enam menu tersebut adalah 1) Petunjuk; 2) Kompetensi; 3) Materi; 4) Membatik; 5) Permainan; 6) Evaluasi.

Pada bagian kanan atas dalam menu utama terdapat *icon i* untuk mengetahui info pada aplikasi Batikzania dan terdapat *icon X* untuk digunakan jika ingin keluar dari aplikasi.



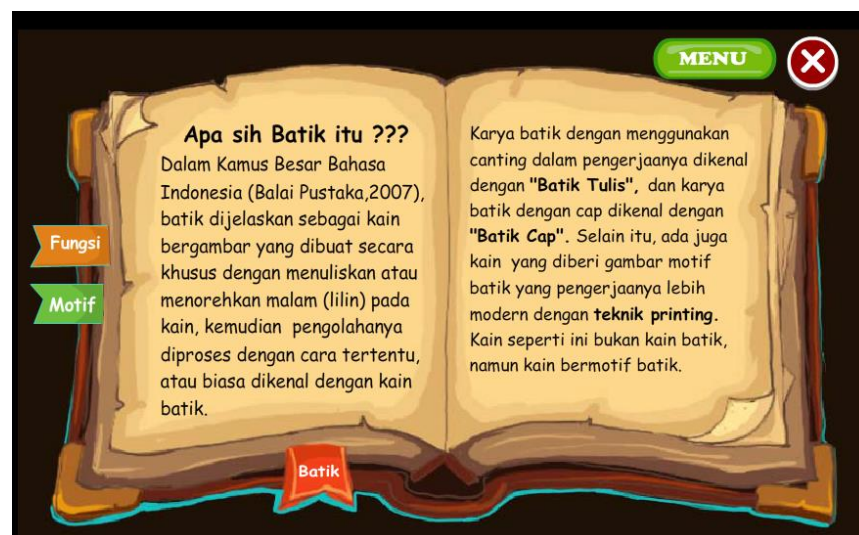
Gambar 13: Tampilan Halaman Petunjuk

Menu pertama adalah menu Petunjuk. Pada bagian ini berisi tentang petunjuk dan *icon-icon* yang terdapat pada aplikasi Batikzania beserta keterangannya. Pada bagian kanan atas terdapat *icon menu* untuk mengembalikan ke menu utama dan *tombol x* digunakan jika ingin keluar dari aplikasi .



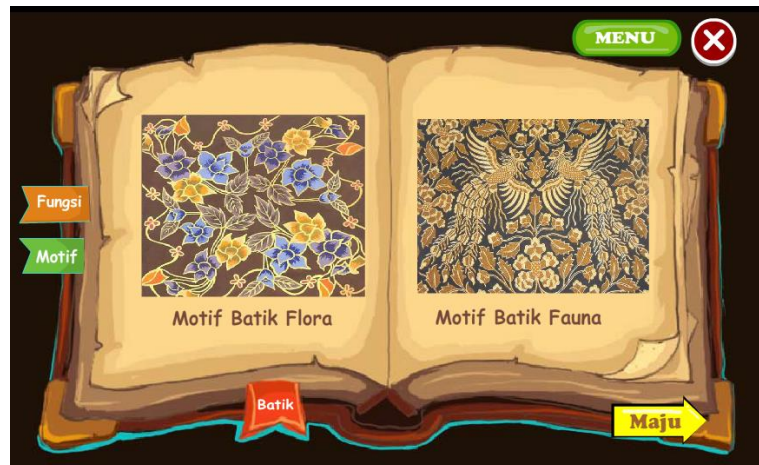
Gambar 14: Tampilan Halaman Kompetensi

Pada halaman Kompetensi akan memuat Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, dan Indikator dimuat sesuai kurikulum yang berlaku di sekolah yaitu KTSP. SK (Standar Kompetensi) yang akan dimuat adalah Mengekspresikan diri melalui karya seni rupa dengan KD (Kompetensi Dasar) Membuat karya seni kriya tekstil dengan teknik dan corak seni rupa terapan Nusantara dan terdapat Indikator 1) Menjelaskan Pengertian karya seni kriya tekstil Batik ; 2) Mendeskripsikan fungsi kriya tekstil batik; 3) Mengidentifikasi macam-macam motif batik Nusantara; 4) Mengidentifikasi Alat dan Bahan dalam pembuatan karya kriya tekstil batik; 5) Mendeskripsikan langkah pembuatan karya seni kriya batik tulis; 6) Membuat karya seni kriya Batik Tulis. Pada kiri atas terdapat *icon* menu berwarna hijau yang akan digunakan untuk kembali ke menu utama dan bagian kanan atas terdapat *tombol x* digunakan jika ingin keluar dari aplikasi.



Gambar 15 : Tampilan halaman Materi Batik

Pada halaman materi terdapat gambar seperti buku yang terbuka dan disamping kiri terdapat tombol Fungsi dan tombol Motif yang bisa disentuh dan menuju materi fungsi maupun motif.



Gambar 16: Tampilan Menu Materi Fungsi Batik



Gambar 17: Tampilan Menu Materi Motif Batik

Pada halaman Materi terdapat sub materi pertama yaitu pengertian tentang batik, dengan tampilan dua kolom sisi kanan dan kiri yang berisi penjelasan tentang materi batik. Kemudian tombol fungsi digunakan untuk menuju ke sub materi yang kedua yaitu fungsi batik, terdapat dua kolom. Kolom sebelah kiri berisi penjelasan fungsi batik dan sebelah kanan terdapat gambar

contoh fungsi batik. Sub materi yang ketiga yaitu mengenai motif dengan tombol motif yang terdapat di bawah tombol fungsi, submateri motif batik berisi gambar-gambar motif batik, pada tampilan submateri motif batik terdapat tombol lanjut yang berfungsi untuk menuju halaman selanjutnya mengenai submateri motif.



Gambar 18 : Tampilan Menu Membatik



Gambar 19 : Tampilan Menu Membatik Submateri Alat Membatik

Halaman menu membuatik terdapat tiga sub menu, yang pertama alat membuatik, submateri alat membuatik berisi tentang semua peralatan yang digunakan saat membuatik. Tampilan submateri alat membuatik di bagian kanan atas terdapat tombol membuatik, tombol menu, dan tombol keluar masing-masing tombol berfungsi menuju halaman yang dituju, dalam tampilan alat membuatik ini terdapat satu kolom yang berisi nama alat, gambar alat batik yang sudah dibuat lebih menarik kemudian dibawah gambar terdapat keterangan sekaligus penjelasan alat tersebut, jumlah seluruh alat membuatik ada tujuh gambar alat membuatik beserta keterangan dan penjelasannya. Cara penggunaannya kolom yang berisi gambar alat dan keterangannya jika digeser akan bergeser ke kolom selanjutnya dengan alat- alat membuatik yang lain.



Gambar 20 : Tampilan Menu Membuatik Submateri Bahan Membuatik

Tampilan submateri kedua yaitu, Bahan membuatik. Pada tampilan baham membuatik di bagian kanan atas terdapat icon membuatik, icon menu, dan icon keluar masing-masing icon dapat berfungsi sesuai halaman yang dituju, di bagian kiri atas terdapat judul dari halaman tersebut yaitu, bahan membuatik.



Dalam tampilan bahan membatik ini terdapat satu kolom yang berisi nama bahan, gambar bahan batik yang sudah dibuat lebih menarik kemudian disamping gambar terdapat keterangan sekaligus penjelasan bahan tersebut, jumlah seluruh alat membatik ada empat gambar bahan membatik beserta keterangan dan penjelasannya. Cara penggunaannya kolom yang berisi gambar bahan dan keterangannya jika digeser akan bergeser kekolom selanjutnya dengan bahan-bahan membatik yang lain.



Gambar 21 : Tampilan Menu Membatik Submateri Cara Membatik

Kemudian tampilan submateri ketiga yaitu, Cara membatik. Pada tampilan cara membatik di bagian kanan atas terdapat icon membatik, icon menu, dan icon keluar masing-masing icon dapat berfungsi sesuai halaman yang dituju, di bagian kiri atas terdapat judul dari halaman tersebut yaitu, bahan membatik. Dalam tampilan cara membatik ini terdapat satu kolom yang berisi langkah membatik, disertai ilustrasi gambar agar lebih menarik, kemudian dibawah gambar ilustrasi terdapat keterangan sekaligus penjelasan langkah tersebut, jumlah seluruh cara membatik ada sembilan langkah membatik beserta

gambar ilustrasi dan penjelasannya. Cara penggunaannya kolom yang berisi langkah membuat jika digeser akan bergeser ke langkah selanjutnya.



Gambar 22 : Tampilan Menu Permainan



Gambar 23: Tampilan Siap ke Permainan

Tampilan menu permainan terdapat judul permainan yaitu menjodohkan, tombol main, tombol menu dan bagian kanan atas terdapat icon keluar. Ketika pengguna memilih tombol main, akan menampilkan petunjuk

permainan ini kemudian terdapat tombol siap untuk menuju ke halaman permainan menjodohkan.



Gambar 24: Tampilan Permainan Menjodohkan

Halaman permainan menjodohkan terdapat dua kolom, bagian kolom kiri berisi gambar-gambar yang berkaitan dengan aktifitas dan benda yang digunakan dalam membuat batik dan bagian kolom sebelah kanan berisi istilah dan nama benda dalam membuat batik, pengguna diminta untuk menjodohkan gambar pada nama benda atau istilah dalam membuat batik, dengan cara menarik gambar dan meletakan pada kotak yang telah diberi keterangan dibawahnya. Ketika pengguna salah menjodohkan gambar, gambar tidak akan menempel pada kotak tersebut, gambar akan kembali ke tempat semula, jika berhasil menempelkan gambar maka jawaban itu benar. Kemudian terdapat icon kembali yang akan menuju ke menu awal dalam permainan.



Gambar 25 : Tampilan Menu Evaluasi dan soal latihan



Gambar 26 : Tampilan keterangan jawaban



Gambar 27: Tampilan hasil Evaluasi Nilai

Halaman evaluasi terdapat petunjuk dalam mengerjakan evaluasi, dan terdapat tombol mulai untuk memulai mengerjakan soal evaluasi tentang materi batik. Dalam menu evaluasi ini pengguna diminta untuk menyelesaikan soal yang telah ditampilkan, ada 10 soal yang harus diselesaikan pengguna, saat pengguna menjawab benar poin bertambah 10 untuk setiap soalnya namun jika pengguna salah maka, poin akan dikurang 10 dan terdapat kunci jawaban agar pengguna dapat mengetahui kesalahannya. Ketika pengguna mulai mengerjakan soal pilihan ganda, pengguna menjawab dengan memilih kotak a, kotak b, kotak c atau kotak d, ketika sudah dipilih jawaban yang menurut pengguna benar seketika muncul keterangan benar atau salah jawaban tersebut dengan disertai kunci jawaban. Setelah semua soal sudah diselesaikan oleh pengguna maka pengguna langsung mengetahui skor yang didapat oleh pengguna jika pengguna mendapat skor kurang dari sama dengan 70, maka keterangan yang didapat

‘Kamu harus Belajar lagi’ dan jika pengguna mendapatkan skor 100 maka keterangan yang didapat ‘Hebat, Nilai kamu sempurna’. Keterangan tersebut berguna untuk menambah semangat para pengguna untuk belajar, kemudian di bagian bawah keterangan terdapat tombol ulangi, berfungsi untuk mengulang soal dan kembali ke tampilan awal menu evaluasi dengan soal yang berbeda.



Gambar 28: Tampilan Menu Info

Pada halaman menu info terdapat informasi mengenai aplikasi meliputi *Icon* aplikasi, maksud dan tujuan aplikasi ini dibuat, kegunaan aplikasi ini untuk pengguna dan disertai nama pengembang aplikasi ini beserta alamat email pengembang.



Gambar 29: Tampilan Konfirmasi Keluar



Gambar 30: Tampilan *Closing* Ucapan Terimakasih dan Saran

Tombol X berwarna merah yang terdapat di kanan atas pada menu utama berfungsi untuk keluar aplikasi. Pengguna tinggal memilih dan menekan tombol “ya” untuk keluar aplikasi dan “tidak” apabila ingin melanjutkan aplikasi.

Semua fungsi dapat berjalan karena adanya pengkodean (*coding*). Pengkodean (*coding*) merupakan proses penerjemahan desain/rancangan aplikasi mulai dari halaman utama sampai fungsi-fungsi yang ada di dalamnya ke dalam bahasa pemrograman untuk dijadikan sebuah kesatuan agar menjadi media yang dapat digunakan seperti yang sudah direncanakan sebelumnya.

Tahap selanjutnya adalah pengujian (*testing*). Pengujian (*testing*) sangat penting karena pada tahap ini bertujuan untuk mengetahui apakah fungsi-fungsi

dalam aplikasi dapat berjalan dengan benar dan untuk mengetahui kekurangan atau kesalahan yang harus diperbaiki. Pengujian aplikasi dilakukan dengan mentransfer file *Android Package (.apk)* melalui koneksi *bluetooth* atau kabel USB ke perangkat *smartphone Xiaomi Note4* dengan spesifikasi *2.11 GHz Deca-core Max, Operating System versi 6.0 MRA58K (Marshmallow), RAM 3,00 GB* untuk pemasangan secara *offline*. Aplikasi *Batikznia* ini harus dibuka dengan *Adobe AIR* untuk membantu pengoperasiannya, dengan cara mendownload Aplikasi *Adobe AIR* di *Play store* kemudian instal aplikasi *Adobe AIR* tersebut, baru bisa membuka aplikasi *Batikznia*.

#### **4. Validasi Produk**

Pada tahap validasi produk melibatkan ahli materi dan ahli media yang berkompeten di bidangnya sebagai validator. Ahli materi pada kesempatan ini yaitu Ismadi, M.Pd. sebagai ahli materi yang merupakan dosen pengajar di prodi pendidikan seni kriya jurusan pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Yogyakarta dan Arsiati Latifah, M.Sn. sebagai ahli media yang merupakan dosen pengajar di prodi Pendidikan 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 berbagai aspek, serta diipusatkan pada kekurangan yang terdapat dalam komponen media pembelajaran batik tulis berbasis android ini. Hal itulah yang perlu direvisi sehingga produk diharapkan menjadi semakain lebih baik dan layak untuk digunakan. Berikut data yang diperoleh dari hasil validasi yang dilakukan ahli materi, ahli media dan guru.



**a. Ahli Materi**

Validasi produk oleh ahli materi yaitu Ismadi, S.Pd., M.A. pada tanggal 17 Februari 2017 di Program Studi Pendidikan Kriya Universitas Negeri Yogyakarta. Validasi materi digunakan untuk menilai materi yang terdapat di aplikasi. Validasi yang dilakukan oleh ahli materi yaitu dengan mengumpulkan saran atau pendapat untuk melakukan revisi. Angket yang peneliti gunakan alternatif jawaban angket hanyalah 4 yaitu sangat setuju, setuju, tidak setuju dan sangat tidak setuju. Angket untuk ahli materi memiliki 27 indikator penilaian

Berdasarkan penilaian oleh ahli materi secara keseluruhan, media mendapatkan nilai total 102,00 pada 27 indikator sehingga termasuk kategori sangat baik. Apabila dihitung dengan persentase, media mendapatkan nilai 94,44% sehingga termasuk dalam kategori sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

**1) Analisis Data Ahli Materi**

Selain analisis nilai keseluruhan, dapat diketahui pula penilaian media ini jika dilihat dari masing-masing aspek. Berikut disajikan analisis kelayakan untuk setiap aspek yang dinilai oleh ahli materi.

## a. Aspek relevansi materi dan pengorganisasian materi

Tabel 5: Penilaian Aspek Relevansi Materi dan Pengorganisasian Materi oleh Ahli Materi

No	Indikator	Nilai
<b>Aspek Relevansi Materi</b>		
1	Kesesuaian materi dengan SK dan KD	4.00
2	Kejelasan perumusan tujuan pembelajaran	4.00
3	Kesesuaian materi dengan indikator	4.00
4	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4.00
5	Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan	3.00
<b>Jumlah</b>		<b>19.00</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>3.80</b>
<b>Presentase</b>		<b>95,00%</b>
<b>Aspek Pengorganisian Materi</b>		
6	Kejelasan penyampaian materi	4.00
7	Sistematika penyampaian materi	4.00
8	Kemenarikan materi	4.00
9	Kelengkapan materi	3.00
10	Aktualitas materi	3.00
11	Kesesuaian tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep	4.00
12	Kejelasan contoh	4.00
<b>Jumlah</b>		<b>26.00</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>3,71</b>
<b>Presentase</b>		<b>92,85%</b>

Sumber : data primer yang diolah

Keterangan :

Tabel 6: Penilaian Kelayakan

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

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

Berdasarkan tabel di atas, pada aspek relevansi materi dengan 5 indikator mendapatkan nilai 19,00 sehingga termasuk dalam kategori sangat baik. Kelayakan media termasuk dalam kategori sangat layak dengan presentase yang diperoleh 95,00%. Pada aspek pengorganisasian materi dengan 12 indikator mendapatkan nilai 26,00, sehingga termasuk dalam kategori sangat layak dengan (92,85%).

b. Aspek Substansi Evaluasi/latihan soal

Tabel 7. penilaian aspek substansi evaluasi/latihan soal dan bahasa oleh ahli materi

No	Indikator	Nilai
<b>Aspek Substansi Evaluasi/Latihan Soal</b>		
1	Kesesuaian evaluasi dengan materi dan tujuan pembelajaran	4.00
2	Kebenaran kunci jawaban	4.00
3	Kejelasan petunjuk pengerjaan	4.00
4	Kejelasan perumusan soal	3.00
5	Kebenaran konsep soal	4.00
6	Variasi soal	3.00
7	Tingkat kesulitan soal	3.00
8	Kejelasan pembahasan jawaban	4.00
<b>Jumlah</b>		<b>29.00</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>3,62</b>
<b>Presentase</b>		<b>90,62%</b>
<b>Aspek Bahasa</b>		
9	Ketepatan penggunaan istilah	4.00
10	Kemudahan memahami alur materi	4.00
<b>Jumlah</b>		<b>8.00</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>4.00</b>
<b>Presentase</b>		<b>100%</b>

Sumber : data primer yang diolah

Keterangan :

Tabel 8: Penilaian Kelayakan

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

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

Pada aspek evaluasi/latihan soal terdapat 8 indikator mendapatkan nilai 29,00, sehingga masuk dalam kategori sangat baik. Kelayakan media termasuk dalam kategori sangat layak dengan persentase yang diperoleh 90,62%. Pada aspek bahasa terdapat 2 indikator yaitu ketepatan penggunaan istilah dan kemudahan memahami alur materi. Aspek bahasa mendapatkan nilai 8,00 sehingga masuk dalam kategori sangat baik dan dalam persentase mendapatkan nilai 100% sehingga termasuk dalam kategori sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

c. Aspek efek bagi strategi pembelajaran

Tabel 9. Penilaian aspek efek bagi strategi pembelajaran oleh ahli materi

No	Indikator	Nilai
<b>Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran</b>		
1	Mendorong rasa ingin tahu siswa	4.00
2	Dukungan media untuk kemandirian siswa	4.00
3	Kemampuan media menambah pengetahuan siswa	4.00
4	Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman siswa	4.00
5	Kemampuan media untuk menambah motivasi siswa	4.00
<b>Jumlah</b>		<b>20.00</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>4,00</b>
<b>Persentase</b>		<b>100%</b>

Sumber: data primer yang diolah

Keterangan :

Tabel 10: Penilaian Kelayakan

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

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

Pada aspek efek bagi strategi pembelajaran terdapat 5 indikator mendapatkan nilai 20,00 sehingga masuk dalam kategori sangat baik. Kelayakan media termasuk dalam kategori sangat layak dengan persentase yang diperoleh 100% .

Berdasarkan aspek keseluruhan dapat diketahui bahwa nilai rata-rata penilaian kelayakan media oleh ahli materi tertinggi dengan mendapatkan nilai rata-rata 4,00 yaitu pada aspek bahasa dan aspek efek bagi strategi pembelajaran. Posisi kedua dengan mendapat rata-rata nilai 3,80 pada aspek relevansi materi diikuti dengan rerata skor 3,71 pada aspek pengorganisasian materi. Nilai rata-rata terendah dengan mendapat 3,62 yaitu pada aspek substansi evaluasi/ latihan soal. Sehingga dapat disimpulkan menurut ahli materi, media pembelajaran batik tulis berbasis android ini termasuk sangat baik dan sangat layak sebagai media pembelajaran, tetapi perlu sedikit perbaikan pada Evaluasi/Latihan Soal agar ditambahkan ilustrasi gambar pada soal.

#### **b. Ahli Media**

Validasi produk oleh ahli media yaitu Arsianti Latifah, S.Pd., M.S.n. dilakukan sebanyak satu kali pada tanggal 16 Februari 2017. Uji validasi ahli media ini terdiri dari 4 aspek yaitu: Aspek Bahasa, aspek efek bagi strategi

pembelajaran, aspek rekayasa perangkat lunak, dan aspek tampilan visual. Sedangkan penilaian dilakukan dengan mengisi angket dengan skala angket Likert dengan 4 alternatif jawaban yaitu sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju.

Berdasarkan penilaian oleh ahli media secara keseluruhan, media mendapatkan nilai total 83,00 pada 23 indikator sehingga termasuk kategori sangat baik. Apabilal dihitung dengan presentase, media mendapatkan nilai 90,21%, sehingga termasuk kategori sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

## 2) Analisis Data Ahli Media

Berikut disajikan analisis kelayakan unutm setiap aspek yang dinilai oleh ahli media.

### a. Aspek bahasa dan aspek efek bagi strategi pembelajaran

Tabel 11: Penilaian Aspek bahasa dan Aspek efek bagi strategi pembelajaran oleh ahli media

No	Indikator	Nilai
<b>Aspek Bahasa</b>		
1	Ketepatan penggunaan istilah	4.00
2	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berpikir siswa	3.00
3	Kemudahan memahami materi melalui penggunaan bahasa	4.00
<b>Jumlah</b>		<b>11.00</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>3.67</b>
<b>Presentase</b>		<b>92%</b>
<b>Aspek Efek Bagi Strategi Pembelajaran</b>		
4	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu siswa	4.00
5	Dukungan media untuk kemandirian siswa	3.00
6	Kemampuan media menambah pengetahuan	4.00
7	Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman siswa	4.00

No	Indikator	Nilai
<b>Aspek Efek Bagi Strategi Pembelajaran</b>		
8	Kemampuan media menambah motivasi belajar siswa	4.00
<b>Jumlah</b>		<b>19.00</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>3.80</b>
<b>Presentase</b>		<b>95%</b>

Sumber: Data primer yang diolah

Keterangan :

Tabel 12: Penilaian Kelayakan

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

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

Pada aspek bahasa aterdiri dari 3 indikator mendapatkan nilai 11,00, sehingga masuk dalam kategori sangat baik. Kelayakan media termasuk dalam kategori sangat layak dengan presentase yang diperoleh 92%. Pada aspek efek bagi strategi pembelajaran terdapat 5 indikator dan mendapatkan nilai 19,00, sehingga masuk dalam kategori sangat baik dan dalam presentase mendapatkan nilai 90%. Berdasarkan perhitungan media pembelajaran Seni Budaya ini termasuk dalam kategori sangat layak digunakan.

## b. Aspek rekayasa perangkat lunak dan aspek tampilan visual

Tabel 13 :Penilaian Aspek rekayasa perangkat lunak dan aspek tampilan visual oleh Ahli Media

No	Indikator	Nilai
<b>Aspek Rekayasa Perangkat Lunak</b>		
1	Kreativitas dan inovasi media pembelajaran	4.00
2	Kemudahan fungsi <i>touch</i> dan <i>drag</i>	3.00
3	Kemudahan pengoperasian media	4.00
4	Dapat digunakan kembali	3.00
5	Dapat dikelola/dipelihara dengan mudah	3.00
6	Peluang pengembangan media terhadap perkembangan IPTEK	4.00
<b>Jumlah</b>		<b>21.00</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>3.50</b>
<b>Presentase</b>		<b>87,50%</b>
No	Indikator	Nilai
<b>Aspek Tampilan Visual</b>		
7	Kesesuaian pemilihan warna	4.00
8	Kesesuaian pemilihan jenis huruf	4.00
9	Kesesuaian pemilihan ukuran huruf	4.00
10	Kesesuaian pemilihan efek suara	2.00
11	Kesesuaian pemilihan <i>backsound</i>	2.00
12	Ketepatan penempatan tombol	4.00
13	Kesesuaian tampilan gambar	4.00
14	Keseimbangan proporsi gambar	4.00
15	Kemenarikan desain	4.00
<b>Jumlah</b>		<b>32.00</b>
<b>Nilai Rata-rata</b>		<b>3.55</b>
<b>Presentase</b>		<b>88,90%</b>

Sumber:Data primer yang diolah



Keterangan :

Tabel 14: Penilaian Kelayakan

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

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

Berdasarkan tabel di atas, pada aspek rekayasa perangkat lunak dengan 6 indikator mendapatkan nilai 21,00 sehingga termasuk dalam kategori sangat baik. Kelayakan media termasuk dalam kategori sangat layak dengan presentase yang diperoleh 87,50%. Pada Aspek tampilan visual dengan 9 indikator mendapatkan nilai 32,00 sehingga termasuk dalam kategori sangat baik dan dalam presentase termasuk dalam kategori sangat layak dengan mendapat presentase 88,90%.

Keseluruhan aspek menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelayakan media oleh ahli media tertinggi dengan mendapatkan skor 3,80 adalah aspek efek bagi strategi pembelajaran. Rata-rata nilai terendah dengan mendapatkan skor 3,50 yaitu aspek rekayasa perangkat lunak. Sehingga dapat disimpulkan menurut Ahli media, media pembelajaran batik tulis berbasis android ini termasuk sangat baik dan sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran, tetapi perlu sedikit perbaikan dan penambahan, untuk ilustrasi cerita sebaiknya ditambah gambar dengan sudut pandang yang berbeda dan efek sound perlu ditambahkan lagi.

### c. Praktisi Pembelajaran Seni Budaya (Guru Seni Budaya)

Validasi yang dilakukan oleh praktisi pembelajaran Seni Budaya oleh Bapak Bambang Robyngun, S.Pd.Guru Seni Budaya kelas VII,VIII dan IX SMP N 5 Sleman yaitu dengan mengumpulkan saran dan pendapat untuk melakukan revisi.

Berdasarkan penilaian oleh praktisi pembelajaran secara keseluruhan, media mendapatkan nilai total 114,00 pada 31 indikator sehingga termasuk kategori sangat baik. Apabila dihitung dengan persentase, media mendapatkan nilai 91,94% sehingga termasuk dalam kategori sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

#### 1) Analisis Data Praktisi Pembelajaran (Guru)

Berikut disajikan analisis kelayakan untuk setiap aspek yang dinilai oleh praktisi pembelajaran Seni Budaya.

##### a. Aspek relevansi materi dan pengorganisasian materi

Tabel 15 :Penilaian relevansi materi dan pengorganisasian materi oleh praktisi Pembelajaran Seni Budaya (Guru Seni Budaya)

No	Indikator	Nilai
<b>Aspek Relevansi Materi</b>		
1	Kesesuaian materi dengan SK dan KD	3.00
2	Kejelasan perumusan tujuan pembelajaran	3.00
3	Kesesuaian materi dengan indikator	3.00
4	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	3.00
No	Indikator	Nilai
<b>Aspek Relevansi Materi</b>		
5	Kebenaran konsep matrei ditinjau dari aspek keilmuan	4.00

<b>Jumlah</b>		<b>16,00</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>3,20</b>
<b>Persentase</b>		<b>80,00%</b>
<b>Aspek Pengorganisasian Materi</b>		
6	Kejelasan penyampaian materi	4.00
7	Sistematika penyampaian materi	4.00
8	Kemenarikan materi	4.00
9	Kelengkapan materi	3.00
10	Aktualitas materi	4.00
11	Kesesuaian tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep	4.00
12	Kejelasan contoh	4.00
<b>Jumlah</b>		<b>27.00</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>3,86</b>
<b>Persentase</b>		<b>96,42%</b>

Sumber : Data primer yang diolah

Keterangan :

Tabel 16: Penilaian Kelayakan

<b>Persentase Penilaian</b>	<b>Interpretasi</b>
76-100%	Sangat Layak
50 – 75%	Layak
26-50%	Cukup
<26%	Kurang Layak

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

Berdasarkan tabel diatas, pada aspek relevansidengan 5 indikator mendapatkan nilai 16,00 sehingga termasuk dalam kategori Baik. Kelayakan media termasuk dalam kategori Sangat Layak dengan presentase 80,00%. Pada aspek pengorganisasian materi dengan 7 indikator mendapatkan nilai 27,00 sehingga termasuk dalam kategori sangat baik dan dalam persentase termasuk dalam kategori sangat layak dengan mendapat persentase 96,42%. Penilaian relevansi materi dan pengorganisasian materi dapat dilihat pada diagram.

## b. Aspek substansi evaluasi/latihan soal dan aspek bahasa

Tabel 17: Penilaian aspek substansi evaluasi/latihan soal dan aspek bahasa oleh praktisi pembelajaran Seni budaya (Guru Seni Budaya)

No	Indikator	Nilai
<b>Aspek Substansi Evaluasi/Latihan Soal</b>		
1	Kesesuaian evaluasi dengan materi dan tujuan pembelajaran	4.00
2	Kebenaran kunci jawaban	4.00
3	Kejelasan petunjuk pengerjaan	4.00
4	Kejelasan perumusan soal	3.00
5	Kebenaran konsep soal	3.00
6	Variasi soal	3.00
7	Tingkat kesulitan soal	3.00
8	Kejelasan pembahasan jawaban	4.00
<b>Jumlah</b>		<b>28,00</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>3,50</b>
<b>Persentase</b>		<b>87,50%</b>
<b>Aspek Bahasa</b>		
9	Ketepatan penggunaan istilah	4.00
10	Kemudahan memahami alur materi	4.00
<b>Jumlah</b>		<b>8,00</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>4,00</b>
<b>Persentase</b>		<b>100%</b>

Sumber : Data primer yang diolah

Keterangan :

Tabel 18: Penilaian Kelayakan

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

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

Berdasarkan tabel diatas, pada aspek substansi evaluasi/latihan soal dengan 8 indikator mendapatkannilai 28,00, sehingga termasuk dalam kategori Sangat Baik. Kelayakan media termasuk dalam kategori Sangat Layak dengan presentase 87,50%. Pada aspek bahasa dengan 2 indikator mendapatkan nilai

8,00 sehingga termasuk dalam kategori sangat baik dan dalam persentase termasuk dalam kategori sangat layak dengan mendapat persentase 100%.

Penilaian Evaluasi/latihan soal dan aspek bahasa dapat dilihat pada diagram.

- c. Aspek efek bagi strategi pembelajaran, aspek rekayasa perangkat lunak dan aspek tampilan visual

Tabel 19: Penilaian Aspek efek bagi strategi pembelajaran, aspek rekayasa perangkat lunak oleh praktisi pembelajaran Seni Budaya (guru seni budaya)

No	Indikator	Nilai
<b>Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran</b>		
1	Mendorong rasa ingin tahu siswa	4.00
2	Dukungan media untuk kemandirian siswa	3.00
3	Kemampuan media menambah pengetahuan siswa	4.00
4	Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman siswa	4.00
5	Kemampuan media untuk menambah motivasi siswa	4.00
<b>Jumlah</b>		<b>19.00</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>3,80</b>
<b>Persentase</b>		<b>95,00%</b>
<b>Aspek Rekayasa Perangkat Lunak</b>		
6	Kreativitas dan inovasi media	4.00
7	Reusabilitas (dapat digunakan kembali)	4.00
<b>Jumlah</b>		<b>8.00</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>4.00</b>
<b>Persentase</b>		<b>100%</b>
8	Kesesuaian pemilihan jenis huruf	4.00
9	Kemenarikan desain	4.00
<b>Nilai Total</b>		<b>8.00</b>
<b>Nilai Rata-rata</b>		<b>4,00</b>
<b>Persentase</b>		<b>100%</b>

Sumber: Data primer yang diolah

Keterangan :

Tabel 20: Penilaian Kelayakan

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

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

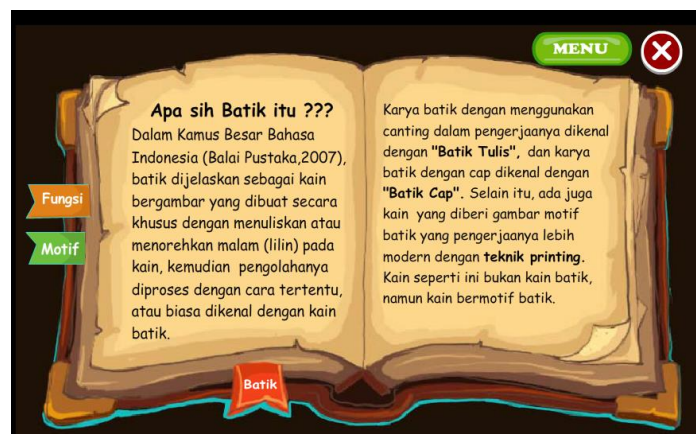
Pada aspek efek bagi strategi pembelajaran dengan 5 indikator mendapatkan nilai 19,00 sehingga termasuk dalam kategori sangat baik. Kelayakan media termasuk dalam kategori Sangat Layak dengan presentase 95,00%. Pada aspek rekayasa perangkat lunak dengan 2 indikator mendapatkan nilai 8,00 sehingga termasuk dalam kategori sangat baik dan dalam persentase termasuk dalam kategori sangat layak dengan mendapat persentase 100%. Aspek yang terakhir adalah aspek tampilan visual dengan 2 indikator mendapatkan nilai 8,00 sehingga termasuk dalam kategori sangat baik dan dalam persentase termasuk dalam kategori sangat layak dengan mendapat persentase 100%.

Keseluruhan aspek menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelayakan media oleh praktisi pembelajaran tertinggi dengan mendapatkan skor 4,00 adalah aspek Aspek Bahasa, Aspek Rekayasa perangkat lunak dan Aspek tampilan visual. Rata-rata nilai terendah dengan mendapatkan skor 3,20 yaitu aspek relevansi materi. Sehingga dapat disimpulkan menurut praktisi pembelajaran/guru, media pembelajaran batik tulis berbasis *Android* ini sangat baik dan sangat layak untuk digunakan tetapi ada sedikit perbaikan pada materi yang disampaikan ditambah dengan sedikit penjelasan mengenai batik lukis.

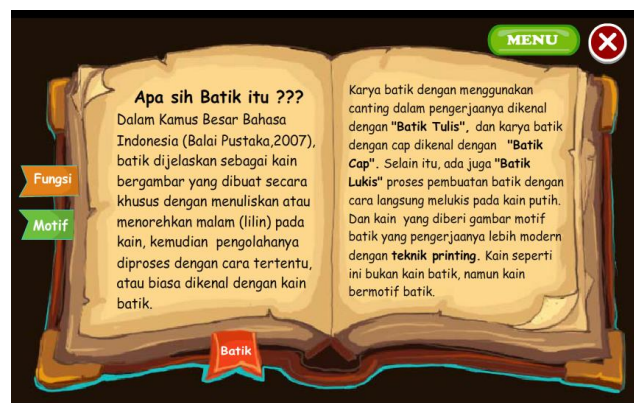
## 5. Revisi Tahap I

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

- a. Penambahan penjelasan mengenai Batik Lukis, karena perkembangan karya batik saat ini sudah banyak yang mengembangkan karya batik lukis, di samping itu juga dapat menambah wawasan siswa dalam mengenal macam teknik dalam membatik. Berikut revisi yang telah dilakukan:



Gambar 31 : Penambahan pengertian batik lukis sebelum di revisi (Sumber: Dokumentasi Kholif Luqman M, Februari 2017)



Gambar 32 : Penambahan pengertian batik lukis setelah di revisi (Sumber: Dokumentasi Kholif Luqman M, Februari 2017)

- b. Penambahan alat kompor yang digunakan untuk proses melorod



Gambar 33: Penambahan gambar kompor sebelum di revisi (Sumber: Dokumentasi Kholif Luqman M, Februari 2017)



Gambar 34: Penambahan gambar kompor setelah di revisi (Sumber: Dokumentasi Kholif Luqman M, Februari 2017)

- c. Mengganti gambar ilustrasi saat proses melorod



Gambar 35: Mengganti gambar ilustrasi saat proses melorod sebelum di revisi (Sumber: Dokumentasi Kholif Luqman M, Februari 2017)





Gambar 36: Mengganti gambar ilustrasi saat proses melorod setelah di revisi  
(Sumber: Dokumentasi Kholif Luqman M, Februari 2017)

- d. Penambahan keterangan pembahasan pada kunci jawaban soal



Gambar 37 : Penambahan keterangan pembahasan pada kunci jawaban setelah di revisi  
(Sumber: Dokumentasi Kholif Luqman M, Februari 2017)



Gambar 38 : Penambahan keterangan pembahasan pada kunci jawaban setelah di revisi  
(Sumber: Dokumentasi Kholif Luqman M, Februari 2017)

## 6. Uji Coba Produk

### a) Uji Coba Perorangan

Uji coba perorangan melibatkan 5 peserta didik kelas VIII SMP N 5 Sleman yang diambil secara acak dari kelas yang berbeda. Pelaksanaan uji coba produk berdurasi 30 menit pada tanggal 18 Februari 2017. Tujuan uji coba ini adalah untuk mendapatkan masukan guna perbaikan produk. Lokasi uji coba dilaksanakan di salah satu ruang kelas di SMP N 5 Sleman.

Adapun hasil uji coba perorangan media pembelajaran batik tulis berbasis Android dengan menggunakan Handphone milik peneliti, setelah mencoba media pembelajaran batik tulis berbasis android, peserta didik diminta untuk mengisi angket yang telah dipersiapkan oleh peneliti kemudian peserta didik memberi respon dan tanggapan terhadap media pembelajaran batik tulis berbasis android.

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

Tabel 21: Rekapitulasi pendapat siswa dari uji coba perorangan mengenai media

No	Indikator	Jawaban		Jumlah	Persentasi Jawaban Ya
		Ya	Tidak		
1	Kemenaarikan penyampaian materi	5	0	5	100%
2	Kejelasan contoh soal yang diberikan	5	0	5	100%
3	Kejelasan Rumusan Soal	4	1	5	80%
4	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu siswa	4	1	5	80%
5	Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman siswa	5	0	5	100%
6	Kemampuan media dalam menambah motivasi belajar siswa	5	0	5	100%

Sumber : Data primer yang diolah

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa seluruh pertanyaan mendapatkan “Respon Positif” dengan persentase  $\geq 70\%$ . Media pembelajaran batik tulis berbasis android ini setelah dilakukan uji coba perorangan ternyata masih perlu sedikit perbaikan lagi pada pemograman bagian ilustrasi cerita zania dan soal

pada evaluasi. Berdasarkan hasil uji coba perorangan tersebut dapat disimpulkan bahwa media ini layak dilakukan uji coba berikutnya dengan perbaikan pada pemrograman latihan soal dan beberapa tombol pada media tersebut yang tidak berfungsi sebagaimana mestinya.

#### **b) Revisi Tahap II**

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

#### **c) Uji Coba Kelompok**

Uji coba kelompok kecil dilaksanakan pada tanggal 20 Februari 2017 dengan melibatkan 10 peserta didik SMP N 5 Sleman 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. Berikut adalah rekapitulasi jawaban dari uji coba kelompok kecil kelas VIII SMP N 5 Sleman

Tabel 22.:Rekapitulasi pendapat siswa dari uji coba kelompok kecil mengenai media

No	Indikator	Jawaban		Jumlah	Persentasi Jawaban Ya
		Ya	Tidak		
1	Kemenaarikan penyampaian materi	10	0	10	100%
2	Kejelasan contoh soal yang diberikan	9	1	10	90%
3	Kejelasan Rumusan Soal	8	2	10	80%
4	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu siswa	10	0	10	100%
5	Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman siswa	10	0	10	100%
6	Kemampuan media dalam menambah motivasi belajar siswa	10	0	10	100%

Sumber: Data primer yang diolah

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

### 7. Revisi Tahap III

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

batik tulis berbasis android ini telah sangat layak untuk dijadikan media pembelajaran dalam pembelajaran Seni Budaya bagi siswa kelas VIII di SMPN 5 Sleman.

## 8. Uji Coba Masal

Uji coba masal dilaksanakan pada tanggal 22 Februari 2017 dengan melibatkan 30 siswa kelas VIII B SMP N 5 Sleman. Alur pelaksanaan pada uji coba massal ini sama dengan uji coba sebelumnya yang intinya terdiri dari 3 tahapan yaitu: tahapan pengenalan produk, uji coba produk, dan terakhir penilaian produk menggunakan angket.

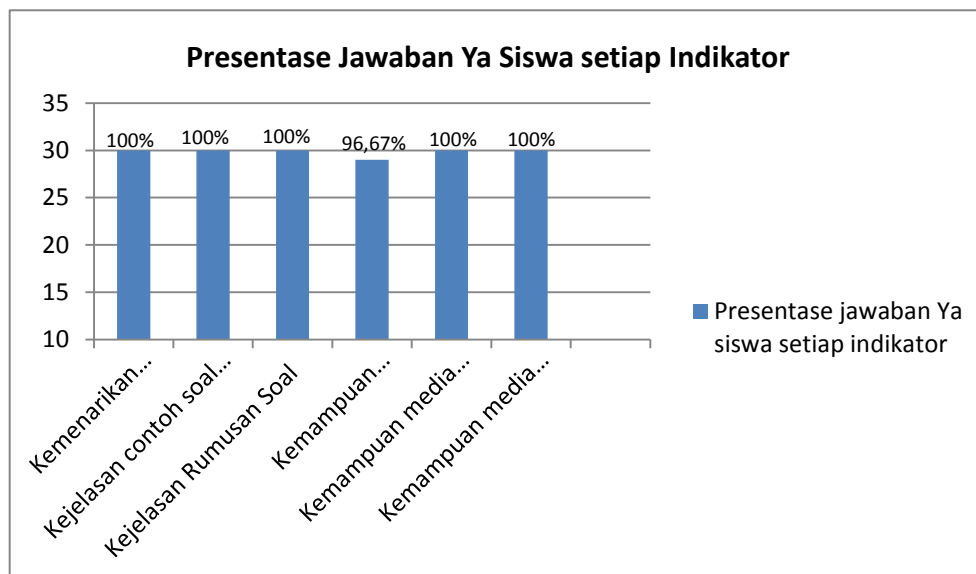
Angket untuk siswa menggunakan skala Ghuttman dengan dua alternatif jawaban. Pertanyaan dalam angket terdiri dari 6 pertanyaan yang bersifat kombinasi. Jawaban angket secara lengkap dapat dilihat di lampiran.

Berikut adalah rekapitulasi jawaban dari 30 siswa kelas VIII B SMP N 5 Sleman.

Tabel 23: Rekapitulasi pendapat siswa mengenai media dari uji coba kelompok besar

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

Sumber : Data primer yang diolah



Gambar 39: Diagram batang persentase jawaban Ya siswa setiap indikator

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

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

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

Media pembelajaran batik tulis berbasis android ini disajikan dengan tampilan menarik dengan alur cerita tokoh utama Zania sebagai anak remaja

yang ingin belajar membuat batik di suatu Pulau Batik, dimana pengguna diminta untuk membantu Zania dalam belajar membuat batik. Aplikasi “Batikzania” memiliki kelebihan dan kekurangan sebagai media pembelajaran.

Kelebihan media ini antara lain:

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

Kekurangan media ini antara lain:

1. Materi yang disajikan dalam aplikasi “Batikzania” terbatas pada materi batik tulis.
2. Kemudahan penggunaan aplikasi sangat bergantung pada spesifikasi jenis *smarthphone* dan kemahiran pengguna.
3. Aplikasi “Batikzania” belum bisa terhubung ke *Googleplay* atau *Playstore* dan masih mengunduh *Adobe AIR* untuk membantu mengoperasikan aplikasi tersebut.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan analisis data dan pembahasan di bab IV, maka dapat disimpulkan

1. Konsep media pembelajaran batik tulis berbasis *Android* untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dengan alat berupa *smartphone* berbasis *Android* yang dimiliki siswa. Media pembelajaran ini diberi nama aplikasi “Batikzania” didalamnya berisi pengantar berupa cerita ilustrasi dengan tokoh bernama Zania, pengguna diminta untuk membantu Zania menjelajahi dan belajar di pulau Batik. Di dalam aplikasi Batikzania tersebut terdapat *fitur* materi yang berisi pengertian tentang batik, fungsi batik dan motif batik, terdapat pula *fitur* membatik yang berisi alat membatik, bahan membatik dan cara membatik. Kemudian aplikasi Batikzania dilengkapi pula permainan menjodohkan gambar dengan istilah yang terdapat pada materi batik, serta terdapat *fitur* evaluasi untuk melatih pengetahuan pengguna. Semua materi dalam aplikasi Batikzania dibuat sesuai dengan Standar Kompetensi (SK) mengekspresikan diri melalui karya seni rupa dan Kompetensi Dasar (KD) membuat karya seni kriya tekstil dengan teknik dan corak seni nusantara, jadi selain siswa mempraktekan mata pelajaran seni budaya khususnya materi batik tulis, dengan media pembelajaran ini siswa dapat mengetahui ilmu dan teori yang belum di mengerti siswa saat melakukan praktek membatik.



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

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

3. Ujicoba dilakukan di SMP N 5 Sleman oleh 30 siswa dan menunjukkan respon positif karena semua menunjukkan presentase  $\geq 70\%$ . Berdasarkan

data tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Seni Budaya dikemas dengan menarik, contoh soal dan soal disampaikan dengan jelas, mendorong rasa ingin tahu dalam belajar Batik Tulis, menambah pemahaman tentang Batik Tulis, dan menambah motivasi dalam belajar membatik.

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

## **B. Saran**

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

1. Media pembelajran Batik Tulis berbasis *Adroid* ini perlu dikembangkan lebih lanjut pada tampilan gambar yang lebih jelas atau gambar dengan kualitas HD (*High Definition*) dan *video* .
2. Media pembelajaran Batik Tulis perlu dikembahngkan dari segi materi yang lebih luas lagi. Materi yang disajikan tidak hanya memuat 1 KD (Kompetensi Dasar) saja namun dapat dikembangkan dengan memuat materi yang lebih luas.

3. Aplikasi ini perlu dikembangkan dari segi soal. Variasi soal kurang beragam dan tingkat kesulitan yang perlu ditambah agar menambah wawasan dan menambah daya perfiikir siswa.
4. Media Pembelajaran Batik Tulis berbasis *Android* perlu dikembangkan lebih lanjut dari segi smartphone. Media ini sebaiknya dapat di *install* pada semua sistem operasi selain *Android* yaitu *Iphone Operating System*, *Windows Phone*, dan *Blackberry*.
5. Untuk penelitian yang selanjutnya, sebaiknya ujicoba dilakukuan lebih luas. Ujicoba tidak hanya dilakukan di satu sekolah dan satu kelas lagi, namun ujicoba sebaiknya lebih dari satu kelas atau lebih dari satu sekolah, sehingga dapat menghasilkan media pembelajaran yang bisa sigunakan secara luas.

## Daftar Pustaka

- Abdul Majid. (2008). *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung : Rosdakarya
- Ari Wulandari.(2011).*Batik Nusantara*.Yogyakarta:ANDI
- Arif Akbarul Huda. (2013). *Live Coding! 9 Aplikasi Buatan Sendiri*. Yogyakarta: ANDI
- Azhar Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Brian M. Slator and Associates. *Electric Worlds in the Classroom*. New York: Teachers College Press.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Deni Darmawan. (2014). *Inovasi Pendidikan Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset
- Deni Hardianto. (2005). Media Pendidikan sebagai Sarana Pembelajaran yang Efektif. *Majalah Ilmiah Pembelajaran 1*, Vol. 1. Hlm 95-104
- Dimiyati dan Mudjiono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Eko Endang Mulyaningsih. (2011). *Metodologi Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Eko Putro Widoyoko. (2011). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- IDC (*International Data Corporation*). (2014). *Smartphone OS Market Share, Q3 2014* yang diakses melalui <http://www.idc.com/prodserv/smartphoneos-market-share.jsp> yang diakses pada 2 November 2016 pukul 20.19 WIB
- Lukman dan Ishartiwi.(2014). Pengembangan Bahan Ajar *Model Mind Map* untuk Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial SMP.*Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*.(Vol.1.No2.Hlm112).<http://journal.uny.ac.id/index.php/jitp/article/view/2523>, yang diakses pada 16 Januari 2017.
- Onur Cinar. (2012). *Android Apps with Eclipse*. New York: Springer
- Panji Wisnu Wirawan. (2011). Pengembangan Kemampuan *E-Learning* Berbasis Web ke dalam *M-Learning*. *Jurnal Universitas Diponegoro*. (Vol. 2. No. 4 Hlm 22-23). <http://ejournal.undip.ac.id/index.php/jmasif/article/view/2655> diakses pada 9 November 2016 pukul 20.07
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 tahun 2005
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 23 tahun 2006

- Rudi Susilana, Cepi Riana. (2009). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima
- Rohmi Julia Purbasari. (2012). Pengembangan aplikasi Android sebagai Media Pembelajaran Matematika pada Materi Dimensi Tiga untuk Siswa SMA kelas X. *Jurnal Pendidikan Matematika*. (Vol 1. No 2). Hlm 3-11. <http://jurnal-online.um.ac.id/article/do/detail> article/1/31/932, diakses pada tanggal 22 November 2016 pukul 7.32 WIB
- Satya Putra dan Aritonang. (2014). *Beginning Android Programming with ADT Bundle*. Jakarta: Elex Media Komputindo
- Sugeng Purwantoro, Heni Rahmawati, dan Achmad Tharmizi. (2013). Mobile Searching Objek Wisata Pekanbaru Menggunakan Location Base Service (LBS) Berbasis Android. *Jurnal. Politeknik Caltex Riau*. (Vol 1 hlm 177). [http://www.pdii.lipi.go.id/wp-content/uploads/2014/03/Seminar-Nasional-Infonatika-\\_SNIf-2013](http://www.pdii.lipi.go.id/wp-content/uploads/2014/03/Seminar-Nasional-Infonatika-_SNIf-2013). Diakses pada 28 Oktober 2016 pukul 22.17 WIB
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Tim Wahana Komputer.(2014). *Mudah membuat Game Android Berbasis Adobe AIR*.Semarang: Penerbit ANDI
- Wina Sanjaya. (2011). *Strategi Media Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenamedia Group
- Zainal Arifin. (2009). *Evaluasi Pembelajaran*.Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Zuliana dan Irwan Padli. (2013). Aplikasi Pusat Panggilan Tindakan Kriminal di Kota Medan Berbasis Android. *Jurnal. IAIN Sumatera Utara Medan* (hlm 2-4). [http://www.pdii.lipi.go.id/wp-content/uploads/2014/03/Seminar-Nasional-Infonatika-\\_SNIf-2013.pdf](http://www.pdii.lipi.go.id/wp-content/uploads/2014/03/Seminar-Nasional-Infonatika-_SNIf-2013.pdf). Diakses pada 1 November 2016 pukul 22.46

# **LAMPIRAN 1**

**1. SK dan KD**

**2. Silabus**

**3. Rencana Pelaksanaan  
Pembelajaran (RPP)**

## Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Semester I kelas VIII SMP/MTs

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
<p style="text-align: center;"><b>Seni Rupa</b></p> <p>1. Mengapresiasi karya seni rupa</p>	<p>1.1 Mengidentifikasi jenis karya seni rupa terapan Nusantara</p>
	<p>1.2 Menampilkan sikap apresiatif terhadap keunikan gagasan dan teknik dalam karya seni rupa terapan Nusantara</p>
<p>2. Mengekspresikan diri melalui karya seni rupa</p>	<p>2.1 Merancang karya seni kriya tekstil dengan teknik dan corak seni rupa terapan Nusantara</p> <p>2.2 Membuat karya seni kriya tekstil dengan teknik dan corak seni rupa terapan Nusantara</p> <p>2.3 Mengekspresikan diri melalui karya seni lukis/gambar</p>

Sumber : Permendiknas Nomor 23 tahun 2006

## Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Semester II kelas VIII SMP/MTs

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
<b>Seni Rupa</b>  1. Mengapresiasi karya seni rupa	9.1 Mengidentifikasi jenis karya seni rupa terapan Nusantara
	9.2 Menampilkan sikap apresiatif terhadap keunikan gagasan dan teknik karya seni rupa terapan Nusantara
2. Mengekspresikan diri melalui karya seni rupa	10.1 Membuat karya seni kriya tekstil dengan teknik dan corak seni rupa terapan Nusantara  10.2 Mengekspresikan diri melalui karya seni grafis  10.3 Menyiapkan karya seni rupa hasil karya sendiri untuk pameran kelas atau sekolah  10.4 Menata karya seni rupa hasil karya sendiri dalam bentuk pameran kelas atau sekolah

Sumber : Permendiknas Nomor 23 tahun 2006



# SILABUS

Sekolah : SMP NEGERI 5 SLEMAN.  
 Kelas/ Semester : VIII (Delapan)/ Genap  
 Mata Pelajaran : SENI BUDAYA (SENI RUPA)

Standar Kompetensi : 9. Mengapresiasikan Karya Seni Rupa

Kompetensi Dasar	Materi Pokok Pembelajaran	Karakter	Kegiatan Pembelajaran	Jenis Tugas		Indikator	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
				TM	TT		Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
9.1 Mengidentifikasi jenis karya seni rupa terapan Nusantara	Sejarah seni rupa Indonesia	Berpikir logis, kritis, kreatif, dan inovatif	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membaca referensi melihat hasil karya seni rupa terapan secara langsung</li> <li>• Mengkaji ciri-ciri dan latarbelakang penciptaan karya seni rupa terapan nusantara</li> </ul>	v		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengidentifikasi ciri-ciri khusus pada bentuk karya seni rupa terapan Nusantara</li> <li>• Mendeskripsikan pandangan-pandangan yang membelatbelakangi penciptaan karya seni rupa terapan Nusantara</li> <li>• Membuat ulasan tertulis tentang keunikan gagasan karya seni rupa terapan Nusantara dua dimensi</li> <li>• Membuat ulasan tertulis tentang keunikan gagasan karya seni rupa terapan Nusantara tiga dimensi</li> </ul>	Tes tertulis	uraian	Terangkan ciri-ciri khusus karya seni rupa terapan NTB	2 jam	Buku teks Media cetak Media elektronik
					v		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat ulasan tertulis tentang keunikan gagasan karya seni rupa terapan Nusantara dua dimensi</li> <li>• Membuat ulasan tertulis tentang keunikan gagasan karya seni rupa terapan Nusantara tiga dimensi</li> </ul>	Testertulis	uraian	Buat ulasan tertulis tentang keunikan gagasan karya seni rupa terapan Nusantara dua dimensi	2 jam
9.2 Menampilkan sikap apresiatif terhadap keunikan gagasan dan teknik karya seni rupa terapan Nusantara		Menghargai karya orang lain	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendiskusikan hasil kajian karya seni rupa terapan nusantara</li> <li>• Mempresentasikan hasil kajian karya seni rupa terapan Nusantara</li> </ul>		v	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat ulasan tertulis tentang keunikan gagasan karya seni rupa terapan Nusantara dua dimensi</li> <li>• Membuat ulasan tertulis tentang keunikan gagasan karya seni rupa terapan Nusantara tiga dimensi</li> </ul>				104	

# SILABUS

Sekolah : SMP NEGERI 5 SLEMAN  
 Kelas/ Semester : VIII (Delapan)/ Genap  
 Mata Pelajaran : SENI BUDAYA (SENI RUPA)

Standar Kompetensi : 10. Mengekspresikan diri melalui karya seni rupa

Kompetensi Dasar	Materi Pokok / Pembelajaran	Karakter	Kegiatan Pembelajaran	Jenis Tugas		Indikator	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
				TM	TT		KMI	T	Teknik		
10.1 Membuat karya seni kriya tekstil dengan teknik dan corak seni rupa terapan Nusantara	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pengetahuan tentang teknik-teknik pembuatan benda hias</li> <li>Teknik dan cara pembuatan seni rupa terapan Nusantara</li> <li>Teknik pembuatan sablon</li> </ul>	Berilmu	Membuat karya seni rupa benda hias dengan teknik celup rintang	V	v	<ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat benda pakai dan atau benda hias dengan teknik celup-rintang ( batik jumputan atau tutup celup) dengan mengambil unsur-unsur seni rupa Nusantara</li> </ul>	Tes unjuk kerja	Uji kerja prosedur dan produk	<ul style="list-style-type: none"> <li>Buatlah benda pakai dengan mengambil ragam hias Nusantara teknik tutup celup</li> <li>Buatlah benda hias dengan teknik sablon menggunakan corak seni rupa terapan Nusantara</li> </ul>	4 jam	Buku teks Media cetak Media elektronik
10.2 Mengekspresikan diri melalui karya seni grafis	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pengetahuan tentang seni grafis</li> </ul>	Berilmu	<ul style="list-style-type: none"> <li>Membaca referensi tentang pembuatan desain grafis</li> <li>Membuat desain grafis dengan menggunakan media komputer</li> </ul>	v	v	<ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat benda pakai dan atau benda hias dengan teknik batik lukis dengan mengambil corak seni rupa terapan Nusantara</li> <li>Membuat karya desain dengan memanfaatkan komputer sebagai media</li> </ul>	Tes unjuk kerja	Uji kerja prosedur	<ul style="list-style-type: none"> <li>Buatlah benda hias dengan teknik cetak tinggi dengan mengambil unsur-unsur ornamen tradisi seni rupa terapan Nusantara</li> </ul>	6 jam	Buku teks Media cetak Media elektronik
<b>105</b>											

Kompetensi Dasar	Materi Pokok / Pembelajaran	Karakter	Kegiatan Pembelajaran	Jenis Tugas		Indikator	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
				TM	TT		KMT	T	Teknik Instrumen		
Menyiapkan karya seni rupa hasil karya sendiri untuk pameran kelas atau sekolah	<ul style="list-style-type: none"> <li>Karya seni rupa produk sendiri untuk pameran kelas atau sekolah</li> </ul>	Terampil	<ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat rancangan pameran karya sendiri di kelas atau sekolah</li> </ul>	V		<ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat benda pakai dengan teknik cetak tinggi dengan mengambil unsur-unsur ornamen tradisi seni rupa terapan Nusantara</li> <li>Membuat rancangan pameran meliputi jadwal, tempat, perlengkapan dan jumlah karya hasil karya sendiri</li> <li>Memamerkan hasil karya sendiri di kelas</li> </ul>	Tes unjuk kerja	Uji kerja prosedur	<ul style="list-style-type: none"> <li>Buatlah benda pakai dengan teknik cetak tinggi dengan mengambil unsur-unsur ornamen tradisi seni rupa terapan Nusantara</li> </ul>	2 jam	Buku teks Media cetak Media elektronik
Menata karya seni rupa hasil karya sendiri dalam bentuk pameran kelas atau sekolah	<ul style="list-style-type: none"> <li>karya seni rupa daerah setempat, meliputi: tujuan, membentuk panitia, waktu, tempat, lingkup pameran</li> <li>Menejemen- pelaksanaan pameran karya seni rupa</li> </ul>	Keaja sama	<ul style="list-style-type: none"> <li>Melaksanakan pameran karya seni rupa buatan sendiri di kelas, meliputi: persiapan pameran, menyusun program, mengatur tata letak</li> </ul>	V	V		Tes unjuk kerja	Uji kerja prosedur	<ul style="list-style-type: none"> <li>Laksanakan pameran karya sendiri dikelas</li> </ul>	1 jam	

Sleman, 2 Januari 2017  
Guru Mata Pelajaran

Bambang Robyngun, S.Pd.  
NIP. 19590107 198403 1 008

Mengetahui  
Kepala Sekolah

Aris Susila Pambudi, S.Pd, M.Pd  
NIP. 19700614 199802 1 002

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP 4)**

Nama Sekolah : SMP Negeri 5 Sleman  
Mata Pelajaran : Seni Budaya  
Kelas / Semester : VIII (Delapan) / Genap  
Materi Pokok : Batik Tulis  
Alokasi Waktu : 2 x 40 menit (1 x pertemuan)

---

**A. Standar Kompetensi**

3. Mengekspresikan diri melalui karya seni rupa

**B. Kompetensi Dasar**

3.1 Membuat karya seni kriya tekstil dengan teknik dan corak seni rupa terapan Nusantara

**C. Indikator**

- 3.1.1. Menjelaskan pengertian karya seni kriya tekstil Batik
- 3.1.2. Mendiskripsikan fungsi kriya tekstil batik
- 3.1.3. Mengidentifikasi macam-macam motif batik Nusantara
- 3.1.4. Megidentifikasi alat dan bahan dalam pembuatan karya kriya tekstil batik
- 3.1.5. Mendiskripsikan langkah pembuatan karya seni kriya batik tulis
- 3.1.6. Membuat karya seni kriya batik tulis

**D. Tujuan Pembelajaran**

Setelah mengikuti pelajaran peserta didik dapat :

1. Menjelaskan pengertian karya seni kriya tekstil Batik
2. Mendiskripsikan fungsi kriya tekstil batik
3. Mengidentifikasi macam-macam motif batik Nusantara
4. Megidentifikasi alat dan bahan dalam pembuatan karya kriya tekstil batik
5. Mendiskripsikan langkah pembuatan karya seni kriya batik tulis
6. Membuat karya seni kriya batik tulis

### E. Karakter siswa yang diharapkan

Disiplin (*Discipline*)

Rasa hormat dan perhatian (*Respect*)

Tekun (*Diligence*)

Tanggung jawab (*Responsibility*)

### F. Materi Ajar

#### Pengertian Batik

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (Balai Pustaka,2007), batik dijelaskan sebagai kain bergambar yang dibuat secara khusus dengan menuliskan atau menorehkan malam (lilin) pada kain, kemudian pengolahanya diproses dengan cara tertentu, atau biasa dikenal dengan kain batik.

Karya batik dengan menggunakan canting dalam pengerjaanya dikenal dengan "**Batik Tulis**", dan karya batik dengan cap dikenal dengan "**Batik Cap**". Selain itu, ada juga kain yang diberi gambar motif batik yang pengerjaanya lebih modern dengan **teknik printing**. Kain seperti ini bukan kain batik, namun kain bermotif batik.

#### Fungsi Batik

Batik memiliki Fungsi Ganda, yaitu **fungsi praktis dan estetik**. Secara praktis, kain batik dapat dipergunakan untuk memenuhi kebutuhan akan pakaian, penutup tempat tidur, taplak meja, sarung bantal dan sebagainya.

Secara estetik, batik lukis bisa di bingkai dan dijadikan perhiasan ruangan.



Fungsi Praktis



Fungsi Estetis

## Motif Batik



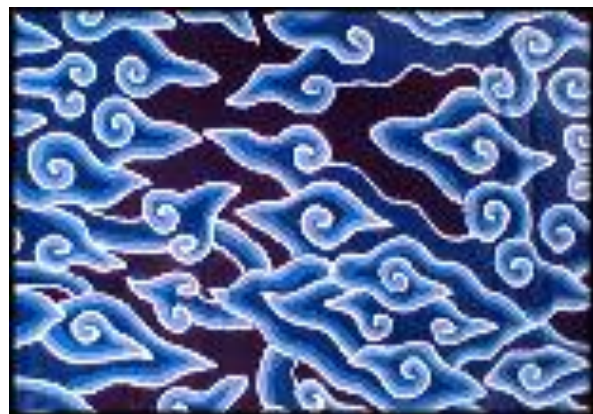
Motif Batik Flora



Motif Batik Fauna



Motif Batik Geometris



Motif Batik Figuratif

## Alat Mambatik

•Canting, merupakan alat yang digunakan menulis dengan menggunakan lilin untuk membuat motif- motif hias yang diinginkan.

Menurut fungsinya, canting terdiri atas canting reng-rengan (untuk batikan pertama kali sesuai dengan polanya) dan canting isen (untuk mengisi bidang batik). Menurut ukurannya, canting terdiri atas canting kecil, canting sedang, dan canting besar.

Gawangan atau tiang penyangga, untuk membentangkan kain, terbuat dari bambu atau kayu.

Kompur, berfungsi untuk proses mencairkan lilin saat proses membatik dan menghilangkan lilin saat *melorod*. Selain kompor, biasanya juga menggunakan pemanas lain berupa anglo. Wajan, berfungsi juga untuk proses mencairkan lilin. biasanya wajan yang

digunakan wajan berukuran kecil atau sedang Ember digunakan saat proses pewarnaan, dalam proses pewarnaan membutuhkan beberapa ember sesuai pewarnaan yang dibutuhkan.

Panci besar, berguna untuk proses pelarutan lilin dan menghilangkan lilin yang melekat pada kain. Sarung tangan diperlukan sebagai pelindung tangan pada saat mencampur bahan pewarnaan mencelupkan kain ke dalam cairan pewarna. Selama penyiapan warna dan pewarnaan kain, pergunakanlah selalu sarung tangan karena bahan pewarna batik terbuat dari bahan kimia yang berbahaya bagi kesehatan kulit dan pernafasan, kecuali pewarna alami

### **Bahan Membatik**

Kain yang bisa digunakan untuk bahan batik adalah kain yang mudah menyerap zat-zat pewarna batik. Kain mori primisima salah satu jenis kain yang memiliki kualitas tinggi, selian itu juga dapat menggunakan kain mori prima yang memiliki kualitas sedang.

Malam atau lilin batik berfungsi untuk menahan warna batik sehingga bisa memunculkan pola. Ada beberapa jenis malam yang bisa digunakan dalam membatik, diantaranya malam klowong (digunakan untuk mempertegas pola), malam tembok (digunakan untuk mengisi bidang luas) dan malam bironi (digunakan untuk isen-isen)

Pewarna naphtol banyak sekali dipakai dalam pematikan, penggunaannya mudah, praktis dan daya tahan cukup baik terhadap sinar matahari.

Cat warna ini terdiri dari 2 bagian: naphtol yang selalu menggunakan kode huruf AS, dan Garam (diazot) pembangkit warna.

Soda abu digunakan untuk membantu proses penglorotan /penglupasan malam pada kain batik, cara penggunaannya, soda abu dicampurkan kedalam air panas kemudian dimasukan kain yang telah diberi malam.

### **Cara Membatik**

Membuat pola (*'Molani'*) dalam membuat pola terlebih dulu dibuatkan pola hias pada kertas. Pola dibuat sesuai dengan ukuran yang sebenarnya seperti yang akan tergambar pada kain. Kain lalu diletakkan di atas kertas tersebut. Gambar motif pada kertas akan terlihat menembus kain. Kita tinggal menjiplaknya dengan menggunakan pensil.

Setelah kain di pola, siapkan alat untuk mencanting seperti malam, canting, kompor dan wajan, kemudian panaskan malam untuk proses mencanting, hal yang harus diperhatikan saat memanaskan malam, suhu panas diusahakan stabil dan jika sudah terlalu panas dan malam mendidih sebaiknya api di kecilkan atau dimatikan.

Proses pemberian malam dilakukan dengan cara menuliskan cairan malam ke atas permukaan kain dengan menggunakan alat canting. Cara mencantingnya mengikuti gambar motif yang telah dibuat, dilakukan dari kiri ke kanan dan dari bawah ke atas. Dalam proses pemberian malam/lilin yang pertama pada pola dasar disebut dengan istilah '*Nglowong*'.

Untuk pemberian malam pada gambar motif berupa bidang yang luas digunakan canting dengan ujung lubang yang besar dan biasa disebut dengan '*Nembok*'. kemudian untuk membuat isian pada pola motif menggunakan canting dengan ujung lubang yang kecil disebut '*Nitiki*'.

Membatik pada bagian belakang kain dengan mengikuti pola pemalaman pertama pada tembusannya sering disebut "*Nembusi*". Malam atau lilin dipastikan untuk menembus pada kain, akibat jika malam tidak tembus pada kain, kain yang tertutup malam bisa ikut terwarna

Tahap selanjutnya Pewarnaan, dalam proses pewarnaan kain yang telah dicanting di basahi dengan menggunakan air, kemudian kain batik tersebut direndam kedalam larutan Naphtol yang dilarutkan dengan air hangat. Agar hasil pewarnaan merata pada seluruh bagian kain, maka sebaiknya ada gerakan, dengan menarik ulur kain dengan hati-hati. Setelah proses mencelup selesai, kain diangkat dan digantung ditempat yang teduh.

Kain yang telah dicelupkan dan diangin-anginkan, dimasukkan kedalam larutan garam diazonium dalam keadaan terbuka dan segera jadi merata. Oleh karena reaksi pembangkit warna cepat, maka volume larutan pembangkit harus cukup dan komponen diazo harus lebih besar dari pada Naphtol yang dibangkitkan. Kemudian kain batik berubah menjadi bewarna, lalu angkat dan kain dijemur ditempat yang teduh.

*Melorod* merupakan tahap akhir dalam proses pembuatan batik. Dalam tahap ini, kain batik yang sudah diberi warna dimasukkan ke dalam air mendidih yang sudah tercampur dengan larutan soda abu, pastikan malam/lilin batik tidak menempel pada kain batik, setelah dipastikan tidak ada lilin yang menempel, angkat kain batik, kemudian diangin-anginkan hingga kering

Setelah proses Nglorod, batik diangin –anginkan Kemudian kain batik dapat di setrika dan dipakai sesuai dengan kebutuhan kita.



### Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran yang digunakan yaitu :

1. Ceramah,
2. Diskusi,
3. Tanya jawab, dan
4. Pemberian tugas.

Pendekatan: Eksplorasi, elaborasi, konfirmasi

### G. Langkah-langkah Kegiatan

#### Pertemuan Pertama :

##### 1. Kegiatan Pendahuluan

No	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Waktu
1.	• Mengucap salam	• Siswa menjawab salam	15 menit
2	• Membimbing untuk doa bersama	• Siswa berdoa menurut kepercayaan masing-masing	
3.	• Absensi siswa, jika ada yang tidak masuk (misal sakit) guru meminta siswa untuk mendoakan bersama.	• Siswa memperhatikan dan menjawab	
4.	• Menjelaskan tujuan pembelajaran	• Siswa memperhatikan dengan cermat	
5.	<p><b>Pertanyaan :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Motivasi dan apresepsi</li> <li>• Anak – anak diminta menceramti sergam batik yang dipakai setiap siswa</li> </ul> <p><b>Prasyarat pengetahuan</b></p> <p>Mendefinisikan pengertian batik tulis</p>	• Siswa menjawab mengamati dengan cermat	

##### 2. Kegiatan Inti

No	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Waktu
1.	Eksplorasi		50 menit

	➤ Mengamati	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru menayangkan gambar karya kriya batik</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa mengamati dengan tenang, cermat dan teliti Gambar yang disajikan.</li> </ul>
	➤ Menanya	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru memancing siswa untuk bertanya tentang hal yang belum diketahui</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa bertanya tentang hal-hal yang berkaitan dengan Batik tulis</li> </ul>
2.	Elaborasi	
	➤ Mengumpulkan informasi	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>guru menjelaskan cara membuat batik</li> <li>guru menjelaskan setiap alat dan bahan yang digunakan dalam membuat batik</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai pengertian, , fungsi, motif batik</li> <li>Siswa mempelajari LKS yang diberikan dan mencermati kegiatan yang akan di lakukan</li> </ul>
	➤ Menalar	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>guru membimbing siswa untuk membedakan karya batik tulis dan batik cap</li> <li>guru membimbing siswa untuk memberikan contoh macam motif batik</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>siswa untuk membedakan karya gambar ilustrasi komik</li> <li>siswa untuk memberikan contoh macam motif batik</li> </ul>
	➤ Mengomunikasikan	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru meminta masing-masing perwakilan beberapa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa mempresentasikan hasil belajarnya</li> </ul>

	siswa maju untuk menjelaskan teknik membatik		
3.	Konfirmasi		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru memberikan penjelasan tentang pekerjaan siswa dengan pertanyaan- pertanyaan yang mengarahkan siswa sesuai tujuan pembelajaran yang harus dicapai.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa memperhatikan dengan cermat.</li> <li>Siswa mencatat penjelasan.</li> </ul>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru memberikan apresiasi kepada siswa yang menggambar dengan bagus</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa memberikan umpan balik dengan memberikan tepuk tangan kepada siswa yang karyanya bagus</li> </ul>	

### 3. Kegiatan Penutup

No	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Waktu
1.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru membimbing peserta didik untuk menarik kesimpulan dari hasil pembelajaran yang telah dilaksanakan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa memperhatikan dan memberikan umpan balik.</li> </ul>	15 menit
2.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru memberikan soal lisan tentang pengertian, unsur seni dan ragam bentuk gambar ilustrasi</li> <li>Guru memberi tugas : untuk pembelajaran selanjutnya yaitu membuat gmabr ilustrasi dengan gamabr komik</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa memperhatikan dengan cermat.</li> <li>Siswa mempelajari dan mencari referensi gambar komik</li> </ul>	
3.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru menutup dengan salam</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa menjawab salam</li> </ul>	

## H. Alat dan Sumber Belajar

Media : Spidol, White board, dan media peraga.

Sumber Belajar : .

- Buku Seni budaya “ *Seni Budaya untuk SMP kelas VIII* “ kelas VIII SMP karangan Tim Abdi Guru.

## I. Penilaian

Buatlah karya kriya tekstil batik tulis

Dengan ukuran kain 50 cm x 50 cm dengan teknik batik tulis dengan objek flora atau fauna di sekitar kalian!

Sleman, 28 Januari 2016

Guru Mata Pelajaran



Bambang Robyngun, S.Pd.

NIP. 19590107 198403 1 008

## **LAMPIRAN 2**

- 1. Kisi-kisi Indikator**
- 2. Angket ahli materi**
- 3. Angket ahli media**
- 4. Angket Praktisi pembelajaran**
- 5. Angket pendapat siswa**

**Kisi – Kisi Instrumen penilaian Media Pembelajaran untuk Ahli Materi**

No	Indikator	Jumlah Butir
<b>Aspek Relevansi Materi</b>		
1	Kesesuaian materi dengan SK dan KD	1
2	Kejelasan perumusan tujuan pembelajaran	1
3	Kesesuaian materi dengan indikator	1
4	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	1
5	Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan	1
<b>Aspek Pengorganisasian Materi</b>		
6	Kejelasan penyampaian materi	1
7	Sistematika penyampaian materi	1
8	Kemenarikan materi	1
9	Kelengkapan materi	1
10	Aktualitas materi	1
11	Kesesuaian tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep	1
12	Kejelasan contoh	1
<b>Aspek Evaluasi /Latihan Soal</b>		
13	Sistematika penyampaian materi	1
14	Kebenaran kunci jawaban	1
15	Kejelasan petunjuk pengerjaan	1
16	Kejelasan perumusan soal	1
17	Kebenaran konsep soal	1
18	Variasi soal	1
19	Tingkat kesulitan soal	1
20	Kejelasan pembahasan jawaban	1
<b>Aspek Bahasa</b>		
21	Ketepatan penggunaan istilah	1
22	Kemudahan memahami alur materi	1
<b>Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran</b>		
23	Mendorong rasa ingin tahu siswa	1
24	Dukungan media untuk kemandirian siswa	1
25	Kemampuan media menambah pengetahuan siswa	1
26	Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman siswa	1
27	Kemampuan media untuk menambah motivasi siswa	1

Sumber: Aspek dan Indikator Penilaian Media Pembelajaran Weni Rinta (2014) dengan modifikasi

**Kisi – kisi Instrumen penilaian Media Pembelajaran untuk Ahli media**

No	Indikator	Jumlah Butir
<b>Aspek Bahasa</b>		
1	Ketepatan penggunaan istilah	1
2	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berpikir siswa	1
3	Kemudahan memahami materi melalui penggunaan bahasa	1
<b>Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran</b>		
4	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu siswa	1
5	Dukungan media untuk kemandirian siswa	1
6	Kemampuan media menambah pengetahuan	1
7	Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman siswa	1
8	Kemampuan media menambah motivasi belajar siswa	1
<b>Aspek Rekayasa Perangkat Lunak</b>		
9	Kreativitas dan inovasi media pembelajaran	1
10	Kemudahan fungsi <i>touch</i> dan <i>drag</i>	1
11	Kemudahan pengoperasian media	1
12	Dapat digunakan kembali	1
13	Dapat dikelola/dipelihara dengan mudah	1
14	Peluang pengembangan media terhadap perkembangan IPTEK	1
<b>Aspek Tampilan Visual</b>		
15	Kesesuaian pemilihan warna	1
16	Kesesuaian pemilihan jenis huruf	1
17	Kesesuaian pemilihan ukuran huruf	1
18	Kesesuaian pemilihan efek suara	1
19	Kesesuaian pemilihan <i>backsound</i>	1
20	Ketepatan penempatan tombol	1
21	Kesesuaian tampilan gambar	1
22	Keseimbangan proporsi gambar	1
23	Kemenarikan desain	1

Sumber: Aspek dan Indikator Penilaian Media pembelajaran Weni Rinta (2014)  
dengan modifikasi

**Kisi – Kisi Instrumen penilaian Media Pembelajaran untuk Praktisi  
Pembelajaran/ guru seni budaya**

No	Indikator	Jumlah Butir
<b>Aspek Relevansi Materi</b>		
1	Kesesuaian materi dengan SK dan KD	1
2	Kejelasan perumusan tujuan pembelajaran	1
3	Kesesuaian materi dengan indikator	1
4	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	1
5	Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan	1
<b>Aspek Pengorganisasian Materi</b>		
6	Kejelasan penyampaian materi	1
7	Sistematika penyampaian materi	1
8	Kemenarikan materi	1
9	Kelengkapan materi	1
10	Aktualitas materi	1
11	Kesesuaian tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep	1
12	Kejelasan contoh	1
<b>Aspek Evaluasi /Latihan Soal</b>		
13	Sistematika penyampaian materi	1
14	Kebenaran kunci jawaban	1
15	Kejelasan petunjuk pengerjaan	1
16	Kejelasan perumusan soal	1
17	Kebenaran konsep soal	1
18	Variasi soal	1
19	Tingkat kesulitan soal	1
20	Kejelasan pembahasan jawaban	1
<b>Aspek Bahasa</b>		
21	Ketepatan penggunaan istilah	1
22	Kemudahan memahami alur materi	1
<b>Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran</b>		
23	Mendorong rasa ingin tahu siswa	1
24	Dukungan media untuk kemandirian siswa	1
25	Kemampuan media menambah pengetahuan siswa	1
26	Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman siswa	1
27	Kemampuan media untuk menambah motivasi siswa	1
<b>Aspek Rekayasa Perangkat Lunak</b>		
28	Kreativitas dan inovasi media	1
29	Reusabilitas (dapat digunakan kembali)	1
<b>Aspek Tampilan Visual</b>		
30	Kesesuaian pemilihan jenis huruf	1
31	Kemenarikan desain	1

Sumber: Aspek dan Indikator Penilaian Media Pembelajaran Weni Rinta (2014)  
dengan modifikasi



## KUISIONER

### LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian	: Pengembangan Media Pembelajaran Batik Tulis Berbasis <i>Android</i> untuk Siswa Kelas VIII di SMP N 5 Sleman
Sasaran Program	: Siswa kelas VIII B SMP N 5 Sleman
Mata Pelajaran	: Seni Budaya
Peneliti	: Kholif Luqman Maulana
Ahli Materi	: Ismadi, S.Pd.,M.A.

#### **Petunjuk :**

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan media pembelajaran batik tulis berbasis *Android* yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberi respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuisisioner ini dengan memberikan tanda *check* (✓) pada kolom angka.

#### **Keterangan Skala**

4 = Sangat Setuju

3 = Setuju

2 = Tidak Setuju

1 = Sangat Tidak Setuju

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

### A. Penilaian Materi

No	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
			4	3	2	1
<b>Aspek Relevansi Materi</b>						
1	Kesesuaian materi dengan SK dan KD	Materi yang disampaikan sesuai dengan SK dan KD				
2	Kejelasan perumusan tujuan pembelajaran	Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas				
3	Kesesuaian materi dengan indikator	Materi yang disampaikan sesuai dengan indikator				
4	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran				
5	Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan	Konsep dan definisi yang disajikan sesuai dengan konsep dan definisi yang berlaku dalam materi batik				
<b>Aspek Pengorganisasian Materi</b>						
6	Kejelasan penyampaian materi	Materi disampaikan dengan jelas				
7	Penyampaian materi sistematis	Materi disampaikan secara sistematis				
8	Kemenarikan penyampaian materi	Materi yang disampaikan dikemas dengan menarik				
9	Kelengkapan materi	Materi yang disampaikan dalam media lengkap				
10	Aktualitas materi	Materi yang disampaikan aktual				
11	Kesesuaian tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep dengan perkembangan kognitif siswa	Tingkat kesulitan dan konsep keabstrakan konsep sesuai dengan tingkat berpikir siswa SMP Kelas VIII, sehingga dapat diterjemahkan dengan mudah				
12	Kejelasan contoh yang diberikan	Contoh disajikan dengan jelas				

No	Indikator	Deskripsi	Skala penilaian			
			4	3	2	1
<b>Aspek Evaluasi /Latihan Soal</b>						
13	Kesesuaian evaluasi dengan materi dan tujuan pembelajaran	Evaluasi yang diberikan sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran.				
14	Kebenaran kunci jawaban	Kunci jawaban yang disajikan telah benar dan sesuai dengan kaidah yang ada.				
15	Kejelasan petunjuk pengerjaan	Petunjuk pengerjaan soal disampaikan dengan jelas				
16	Kejelasan perumusan soal	Soal dirumuskan dengan jelas				
17	Kebenaran konsep soal	Soal sesuai dengan konsep yang berlaku dalam materi batik tulis				
18	Variasi soal	Variasi soal				
19	Tingkat kesulitan soal	Tingkat kesulitan soal sesuai materi				
20	Kejelasan pembahasan jawaban	Pembahasan jawaban dirumuskan dengan jelas				
<b>Aspek Bahasa</b>						
21	Ketepatan penggunaan istilah	Istilah-istilah yang digunakan tepat dan sesuai dengan bidang membatik				
22	Kemudahan memahami alur materi melalui penggunaan bahasa	Penggunaan bahasa mendukung kemudahan memahami alur materi				
<b>Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran</b>						
23	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu siswa	Media mendorong rasa ingin tahu siswa				
24	Dukungan media untuk kemandirian siswa	Media mendukung siswa untuk dapat belajar membatik secara mandiri				
25	Kemampuan media menambah pengetahuan siswa	Media menambah pengetahuan membatik siswa				

No	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
			4	3	2	1
<b>Aspek bagi Strategi Pembelajaran</b>						
26	Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman siswa	Media meningkatkan pemahaman siswa				
27	Kemampuan media untuk menambah motivasi siswa	Media mampu meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari Batik Tulis				

### B. Kebenaran Materi

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

### C. Komentar/Saran

--

**D. Kesimpulan**

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

1. Layak untuk diujicobakan
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diujicobakan

Yogyakarta,.....

Ahli Materi

Ismadi, S.Pd.,M.A.

NIP 197706262005011003

## KUISIONER

### LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian	: Pengembangan Media Pembelajaran Batik Tulis Berbasis <i>Android</i> untuk Siswa Kelas VIII di SMP N 5 Sleman
Sasaran Program	: Siswa kelas VIII B SMP N 5 Sleman
Mata Pelajaran	: Seni Budaya
Peneliti	: Kholif Luqman Maulana
Ahli Materi	: Arsianti Latifah,S.Pd.,M.Sn.

#### **Petunjuk :**

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media terhadap kelayakan media pembelajaran batik tulis berbasis *Android* yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberi respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuisisioner ini dengan memberikan tanda *check* (✓) pada kolom angka.

#### **Keterangan Skala**

4 = Sangat Setuju

3 = Setuju

2 = Tidak Setuju

1 = Sangat Tidak Setuju

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

### A. Penilaian Media

No	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
			4	3	2	1
<b>Aspek Bahasa</b>						
1	Ketepatan penggunaan istilah	Istilah yang digunakan sesuai dengan materi batik				
2	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berpikir siswa	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir siswa				
3	Kemudahan memahami materi melalui penggunaan bahasa	Penggunaan bahasa mendukung kemudahan memahami materi				
<b>Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran</b>						
4	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu siswa	Media mendorong rasa ingin tahu siswa				
5	Dukungan media untuk kemandirian siswa	Media mendukung siswa untuk dapat belajar membuat secara mandiri				
6	Kemampuan media menambah pengetahuan	Media menambah pengetahuan membuat siswa				
7	Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman siswa	Media meningkatkan pemahaman siswa				
8	Kemampuan media menambah motivasi belajar siswa	Media mampu meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari batik				
<b>Aspek Rekayasa Perangkat Lunak</b>						
9	Kreativitas dan inovasi media pembelajaran	Kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran				
10	Kemudahan fungsi <i>touch</i> dan <i>drag</i>	Kemudahan fungsi <i>touch</i> dan <i>drag</i>				
11	Kemudahan pengoperasian media	Media pembelajaran dapat dioperasikan dengan mudah				
12	( <i>Reusabilitas</i> )Dapat digunakan kembali	<i>Reusabilitas</i> (Dapat digunakan kembali/ digunakan berulang-ulang)				

No	Indikator	Deskripsi	Skala penilaian			
			4	3	2	1
<b>Aspek Evaluasi /Latihan Soal</b>						
13	<i>Maintable</i> (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah)	<i>Maintable</i> (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah)				
14	Peluang pengembangan media terhadap perkembangan IPTEK	Peluang pengembangan media pembelajaran terhadap perkembangan IPTEK				
<b>Aspek Tampilan Visual</b>						
15	Kesesuaian pemilihan warna	Warna tampilan yang digunakan				
16	Kesesuaian pemilihan jenis huruf	Jenis huruf yang digunakan sesuai dan menarik				
17	Kesesuaian pemilihan ukuran huruf	Ukuran huruf yang digunakan sesuai dengan desain				
18	Kesesuaian pemilihan efek suara	Efek suara yang digunakan sesuai dan menarik				
19	Kesesuaian pemilihan <i>backsound</i>	<i>Backsound</i> yang digunakan sesuai dan menarik				
20	Ketepatan penempatan tombol	Penempatan tombol konsisten berdasarkan pola				
21	Kesesuaian tampilan gambar	Tampilan gambar yang digunakan menarik dan tidak mengganggu				
22	Keseimbangan proporsi gambar	Proporsi gambar sesuai dengan desain/tampilan				
23	Kemenarikan desain	Desain menarik				



**B. Kebenaran Media**

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

**C. Komentor/Saran**

--

**D. Kesimpulan**

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

1. Layak untuk diujicobakan
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diujicobakan

Yogyakarta,.....

Ahli Media

Arsianti Latifah, S.Pd., M.Sn.

NIP 19760131 20011 2 002

## KUISIONER

### LEMBAR VALIDASI PRAKTISI PEMBELAJARAN (GURU)

Judul Penelitian	: Pengembangan Media Pembelajaran Batik Tulis Berbasis <i>Android</i> untuk Siswa Kelas VIII di SMP N 5 Sleman
Sasaran Program	: Siswa kelas VIII B SMP N 5 Sleman
Mata Pelajaran	: Seni Budaya
Peneliti	: Kholif Luqman Maulana
Ahli Materi	: Bambang Robyngun, S.Pd.

#### **Petunjuk :**

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku praktisi pembelajaran terhadap kelayakan media pembelajaran batik tulis berbasis *Android* yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberi respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuisisioner ini dengan memberikan tanda *check* (✓) pada kolom angka.

#### **Keterangan Skala**

4 = Sangat Setuju

3 = Setuju

2 = Tidak Setuju

1 = Sangat Tidak Setuju

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

### A. Penilaian kelayakan Media

No	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
			4	3	2	1
<b>Aspek Relevansi Materi</b>						
1	Kesesuaian materi dengan SK dan KD	Materi yang disampaikan sesuai dengan SK dan KD				
2	Kejelasan perumusan tujuan pembelajaran	Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas				
3	Kesesuaian materi dengan indikator	Materi yang disampaikan sesuai dengan indikator				
4	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran				
5	Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan	Konsep dan definisi yang disajikan sesuai dengan konsep dan definisi yang berlaku dalam materi batik				
<b>Aspek Pengorganisasian Materi</b>						
6	Kejelasan penyampaian materi	Materi disampaikan dengan jelas				
7	Penyampaian materi sistematis	Materi disampaikan secara sistematis				
8	Kemenarikan penyampaian materi	Materi yang disampaikan dikemas dengan menarik				
9	Kelengkapan materi	Materi yang disampaikan dalam media lengkap				
10	Aktualitas materi	Materi yang disampaikan aktual				
11	Kesesuaian tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep dengan perkembangan kognitif siswa	Tingkat kesulitan dan konsep keabstrakan konsep sesuai dengan tingkat berpikir siswa SMP Kelas VIII, sehingga dapat diterjemahkan dengan mudah				
12	Kejelasan contoh yang diberikan	Contoh disajikan dengan jelas				

No	Indikator	Deskripsi	Skala penilaian			
			4	3	2	1
<b>Aspek Evaluasi /Latihan Soal</b>						
13	Kesesuaian evaluasi dengan materi dan tujuan pembelajaran	Evaluasi yang diberikan sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran.				
14	Kebenaran kunci jawaban	Kunci jawaban yang disajikan telah benar dan sesuai dengan kaidah yang ada.				
15	Kejelasan petunjuk pengerjaan	Petunjuk pengerjaan soal disampaikan dengan jelas				
16	Kejelasan perumusan soal	Soal dirumuskan dengan jelas				
17	Kebenaran konsep soal	Soal sesuai dengan konsep yang berlaku dalam materi batik tulis				
18	Variasi soal	Variasi soal				
19	Tingkat kesulitan soal	Tingkat kesulitan soal sesuai materi				
20	Kejelasan pembahasan jawaban	Pembahasan jawaban dirumuskan dengan jelas				
<b>Aspek Bahasa</b>						
21	Ketepatan penggunaan istilah	Istilah-istilah yang digunakan tepat dan sesuai dengan bidang membatik				
22	Kemudahan memahami alur materi melalui penggunaan bahasa	Penggunaan bahasa mendukung kemudahan memahami alur materi				
<b>Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran</b>						
23	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu siswa	Media mendorong rasa ingin tahu siswa				
24	Dukungan media untuk kemandirian siswa	Media mendukung siswa untuk dapat belajar membatik secara mandiri				
25	Kemampuan media menambah pengetahuan siswa	Media menambah pengetahuan membatik siswa				

No	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
			4	3	2	1
<b>Aspek bagi Strategi Pembelajaran</b>						
26	Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman siswa	Media meningkatkan pemahaman siswa				
27	Kemampuan media untuk menambah motivasi siswa	Media mampu meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari Batik Tulis				
<b>Aspek Tampilan Visual</b>						
30	Kesesuaian pemilihan jenis huruf	Jenis Huruf yang digunakan sesuai dan menarik				
31	Kemenarikan desain	Desain menarik				

### B. Kebenaran Materi

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

### C. Komentarisaran

### D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

1. Layak untuk diujicobakan
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diujicobakan

Yogyakarta,.....

Praktisi Pembelajaran

Bambang Robyngun, S.Pd.

NIP. 19590107 198403 1 008

### LEMBAR PENDAPAT MEDIA OLEH SISWA

Nama : .....

Kelas : .....

**Jawablah pertanyaan berikut dengan memberikan tanda check (✓) dan berikan alasan secara singkat!**

1. Apakah penyampaian materi dalam media ini dikemas dengan menarik?

Ya                       Tidak

Alasan : .....

2. Apakah penyampaian materi dan contoh soal dalam media ini jelas?

Ya                       Tidak

Alasan : .....

3. Apakah petunjuk pengerjaan disampaikan dengan jelas?

Ya                       Tidak

Alasan : .....

4. Apakah media ini mendorong rasa ingin tahu Anda?

Ya                       Tidak

Alasan : .....

5. Apakah media ini menambah pengalaman Anda tentang Batik?

Ya                       Tidak

Alasan : .....

6. Apakah media ini menambah motivasi belajar membuat batik Anda?

Ya                       Tidak

Alasan : .....

Komentar dan Saran

.....

.....

.....

.....

Yogyakarta,.....

Siswa,

.....



## **LAMPIRAN 3**

- 1. Daftar Validator**
- 2. Hasil penilaian ahli materi**
- 3. Hasil Penilaian ahli media**
- 4. Hasil Penilaian Praktisi pembelajaran**
- 5. Daftar Hadir siswa**
- 6. Rekapitulasi Data angket siswa**
- 7. Penilaian Para Ahli**

**DAFTAR VALIDATOR**

<b>No</b>	<b>Nama</b>	<b>Profesi</b>	<b>Keterangan</b>
1	Ismadi, S.Pd., M.A.	Dosen Jurusan Pendidikan Seni Kriya, FBS, UNY	Ahli Materi
2	Arsianti Latifah,S.Pd.,M.Sn.	Dosen Jurusan Pendidikan Seni Rupa,FBS, UNY	Ahli Media
3	Bambang Robyngun, S.Pd.	Guru Seni Budaya SMP N 5 Sleman	Praktisi Pembelajaran

## KUISIONER

### LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian	: Pengembangan Media Pembelajaran Batik Tulis Berbasis <i>Android</i> untuk Siswa Kelas VIII di SMP N 5 Sleman
Sasaran Program	: Siswa kelas VIII B SMP N 5 Sleman
Mata Pelajaran	: Seni Budaya
Peneliti	: Kholif Luqman Maulana
Ahli Materi	: Ismadi, S.Pd.,M.A.

#### **Petunjuk :**

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan media pembelajaran batik tulis berbasis *Android* yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberi respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuisisioner ini dengan memberikan tanda *check* (✓) pada kolom angka.

#### **Keterangan Skala**

4 = Sangat Setuju

3 = Setuju

2 = Tidak Setuju

1 = Sangat Tidak Setuju

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

### A. Penilaian Materi

No	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
			4	3	2	1
<b>Aspek Relevansi Materi</b>						
1	Kesesuaian materi dengan SK dan KD	Materi yang disampaikan sesuai dengan SK dan KD	√			
2	Kejelasan perumusan tujuan pembelajaran	Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas	√			
3	Kesesuaian materi dengan indikator	Materi yang disampaikan sesuai dengan indikator	√			
4	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	√			
5	Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan	Konsep dan definisi yang disajikan sesuai dengan konsep dan definisi yang berlaku dalam materi batik		√		
<b>Aspek Pengorganisasian Materi</b>						
6	Kejelasan penyampaian materi	Materi disampaikan dengan jelas	√			
7	Penyampaian materi sistematis	Materi disampaikan secara sistematis	√			
8	Kemenarikan penyampaian materi	Materi yang disampaikan dikemas dengan menarik	√			
9	Kelengkapan materi	Materi yang disampaikan dalam media lengkap		√		
10	Aktualitas materi	Materi yang disampaikan aktual		√		
11	Kesesuaian tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep dengan perkembangan kognitif siswa	Tingkat kesulitan dan konsep keabstrakan konsep sesuai dengan tingkat berpikir siswa SMP Kelas VIII, sehingga dapat diterjemahkan dengan mudah	√			
12	Kejelasan contoh yang diberikan	Contoh disajikan dengan jelas	√			

No	Indikator	Deskripsi	Skala penilaian			
			4	3	2	1
<b>Aspek Evaluasi /Latihan Soal</b>						
13	Kesesuaian evaluasi dengan materi dan tujuan pembelajaran	Evaluasi yang diberikan sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran.	√			
14	Kebenaran kunci jawaban	Kunci jawaban yang disajikan telah benar dan sesuai dengan kaidah yang ada.	√			
15	Kejelasan petunjuk pengerjaan	Petunjuk pengerjaan soal disampaikan dengan jelas	√			
16	Kejelasan perumusan soal	Soal dirumuskan dengan jelas		√		
17	Kebenaran konsep soal	Soal sesuai dengan konsep yang berlaku dalam materi batik tulis	√			
18	Variasi soal	Variasi soal		√		
19	Tingkat kesulitan soal	Tingkat kesulitan soal sesuai materi		√		
20	Kejelasan pembahasan jawaban	Pembahasan jawaban dirumuskan dengan jelas	√			
<b>Aspek Bahasa</b>						
21	Ketepatan penggunaan istilah	Istilah-istilah yang digunakan tepat dan sesuai dengan bidang membuat batik	√			
22	Kemudahan memahami alur materi melalui penggunaan bahasa	Penggunaan bahasa mendukung kemudahan memahami alur materi	√			
<b>Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran</b>						
23	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu siswa	Media mendorong rasa ingin tahu siswa	√			
24	Dukungan media untuk kemandirian siswa	Media mendukung siswa untuk dapat belajar membuat secara mandiri	√			
25	Kemampuan media menambah pengetahuan siswa	Media menambah pengetahuan membuat batik siswa	√			

No	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
			4	3	2	1
<b>Aspek bagi Strategi Pembelajaran</b>						
26	Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman siswa	Media meningkatkan pemahaman siswa	✓			
27	Kemampuan media untuk menambah motivasi siswa	Media mampu meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari Batik Tulis	✓			

### B. Kebenaran Materi

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

### C. Komentar/Saran

Media cukup bagus dan relevan dengan perkembangan ilmu dan teknologi khususnya (IT), semoga bermanfaat demi untuk kemajuan dunia pendidikan di Indonesia.

**D. Kesimpulan**

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

- ① Layak untuk diujicobakan
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diujicobakan

Yogyakarta, *29 Februari 2017*

Ahli Materi



Ismadi, S.Pd., M.A.

NIP 197706262005011003

## KUISIONER

### LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian	: Pengembangan Media Pembelajaran Batik Tulis Berbasis <i>Android</i> untuk Siswa Kelas VIII di SMP N 5 Sleman
Sasaran Program	: Siswa kelas VIII B SMP N 5 Sleman
Mata Pelajaran	: Seni Budaya
Peneliti	: Kholif Luqman Maulana
Ahli Materi	: Arsianti Latifah,S.Pd.,M.Sn.

#### **Petunjuk :**

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media terhadap kelayakan media pembelajaran batik tulis berbasis *Android* yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberi respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuisisioner ini dengan memberikan tanda *check* (✓) pada kolom angka.

#### **Keterangan Skala**

4 = Sangat Setuju

3 = Setuju

2 = Tidak Setuju

1 = Sangat Tidak Setuju

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.



### A. Penilaian Media

No	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
			4	3	2	1
<b>Aspek Bahasa</b>						
1	Ketepatan penggunaan istilah	Istilah yang digunakan sesuai dengan materi batik	√			
2	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berpikir siswa	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir siswa		√		
3	Kemudahan memahami materi melalui penggunaan bahasa	Penggunaan bahasa mendukung kemudahan memahami materi	√			
<b>Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran</b>						
4	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu siswa	Media mendorong rasa ingin tahu siswa	√			
5	Dukungan media untuk kemandirian siswa	Media mendukung siswa untuk dapat belajar membuat secara mandiri		√		
6	Kemampuan media menambah pengetahuan	Media menambah pengetahuan membuat siswa	√			
7	Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman siswa	Media meningkatkan pemahaman siswa	√			
8	Kemampuan media menambah motivasi belajar siswa	Media mampu meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari batik	√			
<b>Aspek Rekayasa Perangkat Lunak</b>						
9	Kreativitas dan inovasi media pembelajaran	Kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran	√			
10	Kemudahan fungsi <i>touch</i> dan <i>drag</i>	Kemudahan fungsi <i>touch</i> dan <i>drag</i>		√		
11	Kemudahan pengoperasian media	Media pembelajaran dapat dioperasikan dengan mudah	√			
12	( <i>Reusabilitas</i> )Dapat digunakan kembali	<i>Reusabilitas</i> (Dapat digunakan kembali/ digunakan berulang-ulang)	√			

No	Indikator	Deskripsi	Skala penilaian			
			4	3	2	1
<b>Aspek Evaluasi /Latihan Soal</b>						
13	<i>Maintable</i> (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah)	<i>Maintable</i> (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah)		√		
14	Peluang pengembangan media terhadap perkembangan IPTEK	Peluang pengembangan media pembelajaran terhadap perkembangan IPTEK	√			
<b>Aspek Tampilan Visual</b>						
15	Kesesuaian pemilihan warna	Warna tampilan yang digunakan	√			
16	Kesesuaian pemilihan jenis huruf	Jenis huruf yang digunakan sesuai dan menarik	√			
17	Kesesuaian pemilihan ukuran huruf	Ukuran huruf yang digunakan sesuai dengan desain	√			
18	Kesesuaian pemilihan efek suara	Efek suara yang digunakan sesuai dan menarik			√	
19	Kesesuaian pemilihan <i>backsound</i>	<i>Backsound</i> yang digunakan sesuai dan menarik			√	
20	Ketepatan penempatan tombol	Penempatan tombol konsisten berdasarkan pola	√			
21	Kesesuaian tampilan gambar	Tampilan gambar yang digunakan menarik dan tidak mengganggu	√			
22	Keseimbangan proporsi gambar	Proporsi gambar sesuai dengan desain/tampilan	√			
23	Kemenarikan desain	Desain menarik	√			

### B. Kebenaran Media

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
	Efek suara & back sound (Kakek) + tampilan Sag kakek monoton.	Tampilan gambar di 3x dalam waktu <sup>2</sup> dibuat berbeda (zoom in/ dst).

### C. Komentar/Saran

Prinsip keseluruhan sudah baik, hanya di beberapa bagian perlu ada tambahan dan perbaikan.

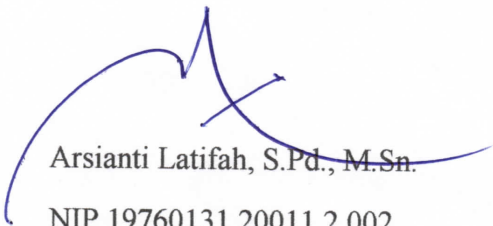
**D. Kesimpulan**

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

1. Layak untuk diujicobakan
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diujicobakan

Yogyakarta, 16 Febr. 2017

Ahli Media



Arsianti Latifah, S.Pd., M.Sn.

NIP 19760131 20011 2 002

## KUISIONER

### LEMBAR VALIDASI PRAKTISI PEMBELAJARAN (GURU)

Judul Penelitian	: Pengembangan Media Pembelajaran Batik Tulis Berbasis <i>Android</i> untuk Siswa Kelas VIII di SMP N 5 Sleman
Sasaran Program	: Siswa kelas VIII B SMP N 5 Sleman
Mata Pelajaran	: Seni Budaya
Peneliti	: Kholif Luqman Maulana
Ahli Materi	: Bambang Robyngun, S.Pd.

#### **Petunjuk :**

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku praktisi pembelajaran terhadap kelayakan media pembelajaran batik tulis berbasis *Android* yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberi respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuisisioner ini dengan memberikan tanda *check* (✓) pada kolom angka.

#### **Keterangan Skala**

4 = Sangat Setuju

3 = Setuju

2 = Tidak Setuju

1 = Sangat Tidak Setuju

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

### A. Penilaian kelayakan Media

No	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
			4	3	2	1
<b>Aspek Relevansi Materi</b>						
1	Kesesuaian materi dengan SK dan KD	Materi yang disampaikan sesuai dengan SK dan KD		√		
2	Kejelasan perumusan tujuan pembelajaran	Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas		√		
3	Kesesuaian materi dengan indikator	Materi yang disampaikan sesuai dengan indikator		√		
4	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran		√		
5	Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan	Konsep dan definisi yang disajikan sesuai dengan konsep dan definisi yang berlaku dalam materi batik	√			
<b>Aspek Pengorganisasian Materi</b>						
6	Kejelasan penyampaian materi	Materi disampaikan dengan jelas	√			
7	Penyampaian materi sistematis	Materi disampaikan secara sistematis	√			
8	Kemenarikan penyampaian materi	Materi yang disampaikan dikemas dengan menarik	√			
9	Kelengkapan materi	Materi yang disampaikan dalam media lengkap		√		
10	Aktualitas materi	Materi yang disampaikan aktual	√			
11	Kesesuaian tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep dengan perkembangan kognitif siswa	Tingkat kesulitan dan konsep keabstrakan konsep sesuai dengan tingkat berpikir siswa SMP Kelas VIII, sehingga dapat diterjemahkan dengan mudah	√			
12	Kejelasan contoh yang diberikan	Contoh disajikan dengan jelas	√			

No	Indikator	Deskripsi	Skala penilaian			
			4	3	2	1
<b>Aspek Evaluasi /Latihan Soal</b>						
13	Kesesuaian evaluasi dengan materi dan tujuan pembelajaran	Evaluasi yang diberikan sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran.	√			
14	Kebenaran kunci jawaban	Kunci jawaban yang disajikan telah benar dan sesuai dengan kaidah yang ada.	√			
15	Kejelasan petunjuk pengerjaan	Petunjuk pengerjaan soal disampaikan dengan jelas	√			
16	Kejelasan perumusan soal	Soal dirumuskan dengan jelas		√		
17	Kebenaran konsep soal	Soal sesuai dengan konsep yang berlaku dalam materi batik tulis		√		
18	Variasi soal	Variasi soal		√		
19	Tingkat kesulitan soal	Tingkat kesulitan soal sesuai materi		√		
20	Kejelasan pembahasan jawaban	Pembahasan jawaban dirumuskan dengan jelas	√			
<b>Aspek Bahasa</b>						
21	Ketepatan penggunaan istilah	Istilah-istilah yang digunakan tepat dan sesuai dengan bidang membuat	√			
22	Kemudahan memahami alur materi melalui penggunaan bahasa	Penggunaan bahasa mendukung kemudahan memahami alur materi	√			
<b>Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran</b>						
23	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu siswa	Media mendorong rasa ingin tahu siswa	√			
24	Dukungan media untuk kemandirian siswa	Media mendukung siswa untuk dapat belajar membuat secara mandiri		√		
25	Kemampuan media menambah pengetahuan siswa	Media menambah pengetahuan membuat siswa	√			

No	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
			4	3	2	1
<b>Aspek bagi Strategi Pembelajaran</b>						
26	Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman siswa	Media meningkatkan pemahaman siswa	✓			
27	Kemampuan media untuk menambah motivasi siswa	Media mampu meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari Batik Tulis	✓			
<b>Aspek Tampilan Visual</b>						
30	Kesesuaian pemilihan jenis huruf	Jenis Huruf yang digunakan sesuai dan menarik	✓			
31	Kemenarikan desain	Desain menarik	✓			

### B. Kebenaran Materi

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
	Batasan Materi Siswa dan Evaluasi soal lebih bervariasi	Sesuaikan dengan Modul dan buku LKS siswa. cari Referensi soal dalam buku buku.



**C. Komentar/Saran**

Sudah Bagus dan layak sebagai media untuk membantu siswa dalam belajar membuat. tidak hanya di sekolah.

**D. Kesimpulan**

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

1. Layak untuk diujicobakan
- ② Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diujicobakan

Yogyakarta, 18 Februari 2017.

Praktisi Pembelajaran



Bambang Robyngun, S.Pd.

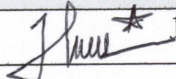
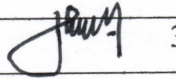
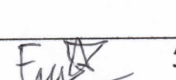
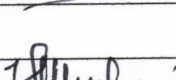
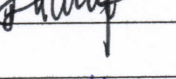
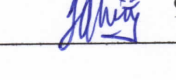
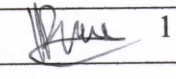
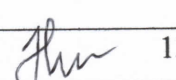
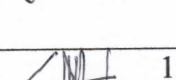
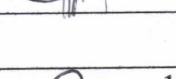

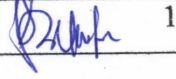
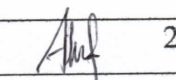


NIP. 19590107 198403 1 008

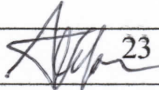

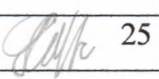
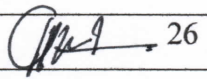
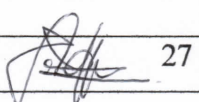
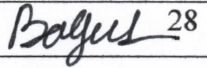
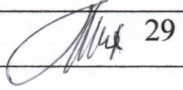
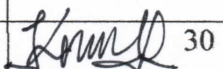
**DAFTAR HADIR  
UJI COBA MEDIA PEMBELAJARAN**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BTKI TULIS  
BERBASIS ANDROID UNTUK SISIWA KELAS VIII  
DI SMP N 5 SLEMAN**

**Tanggal** : Rabu, 22 Februari 2017

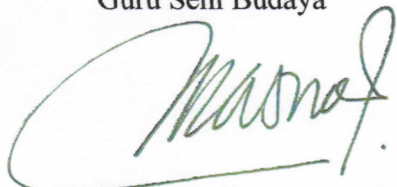
**Waktu** : 09.20 – 10.00 WIB

No	Nama	Kelas	Tanda Tangan	
1	Imanuel Berlian R	VIII B		1
2	Brigitha Ayu Navarell	VIII B		2
3	Faisal Darmawan	VIII B		3
4	M. Ristanto W	VIII B		4
5	Fendy Novian Eko.S	VIII B		5
6	Novi Ana S	VIII B		6
7	Hermalia Witri Saputri	VIII B		7
8	Aprilia Solihatun H	VIII B		8
9	Nursetyaningsih	VIII B		9
10	Deva Tiara D	VIII B		10
11	Denny K	VIII B		11
12	Arif Ardana	VIII B		12
13	Marlina Dwi Sawitri	VIII B		13
14	Dyta Funky Asmoro	VIII B		14
15	Karisti Setiawati	VIII B		15
16	Alfi Syahrin	VIII B		16
17	Anisa Aziz F	VIII B		17
18	Solikhin	VIII B		18
19	Bartholomeus Adam P	VIII B		19
20	Wima Aunurrofiq S	VIII B		20
21	Akhiria Nur Indrawati	VIII B		21
22	Christina Nanda P	VIII B		22

23	Andreas Ananda	VIII B	 23	
24	Krisna Fadel P	VIII B		 24
25	Alfonso Gadis Andeta	VIII B	 25	
26	Keane Indira N	VIII B		 26
27	Pius Calfin	VIII B	 27	
28	Bagas Prasetyo	VIII B		 28
29	Febriani R	VIII B	 29	
30	Krisna W M	VIII B		 30

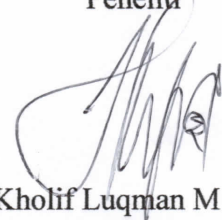
Mengetahui,

Guru Seni Budaya



Bambang Robyngun, S.Pd.

Peneliti



Kholif Luqman M

**REKAPITULASI DATA ANGKET PENDAPAT SISWA  
PADA UJI COBA MEDIA PEMBELAJARAN  
SISWA KELAS VIII B SMP N 5 SLEMAN**

No	Nama	Nomor Soal	Jawaban	Alasan
1	Imanuel Berlian R	1	Ya	Karena lebih mudah di mengerti
		2	Ya	Lebih mudah dipahami
		3	Ya	Karena tidak menyulitkan dalam menggunakan alat
		4	Ya	Karena ingin bisa mengerjakan
		5	Ya	Menambah wawasan
		6	Ya	Agar bisa mengerjakannya semua dan mendapat nilai baik
2	Brigitha Ayu Navarell	1	Ya	Karena berbentuk game sehingga tidak bosan
		2	Ya	Karena ada penjelasan materinya
		3	Ya	Karena ada intruksinya
		4	Ya	Karena menarik
		5	Ya	Karena terdapat informasi tentang batik
		6	Ya	Karena batik juga merupakan warisan budaya indonesia sehingga harus dilestarikan
3	Faisal Darmawan	1	Ya	Karena mudah dipahami
		2	Ya	Mudah dipahami
		3	Ya	-
		4	Ya	Karena menarik
		5	Ya	-
		6	Ya	Menarik
4	M. Ristanto W	1	Ya	Karena lebih mudah dipahami
		2	Ya	Sangat mudah dipahami
		3	Ya	Karena tidak menggunakan alat komunikasi
		4	Ya	-
		5	Ya	Menambah wawasan
		6	Ya	Bisa mengerjakan semua soal
5	Fendy Novian Eko.S	1	Ya	Karena mudah di mengerti
		2	Ya	Mudah di pahami
		3	Ya	Mudah di pahami
		4	Ya	Karena menarik
		5	Ya	-
		6	Ya	menarik
6	Novi Ana S	1	Ya	Gampang dipahami
		2	Ya	Tidak terlalu sulit
		3	Ya	Bagus
		4	Ya	Keren
		5	Ya	Bagus
		6	Ya	Gampang dipahami

7	Hermalia Witri Saputri	1	Ya	Mudah dipahami
		2	Ya	Mudah dipahami
		3	Ya	Jelas dan tidak membosankan
		4	Ya	Karena ingin lebih tahu sejarah batik
		5	Ya	Karena ingin mengetahui lebih dalam tentang batik
		6	Ya	Mudah dipahami
8	Aprilia Solihatun H	1	Ya	Bagus dan gampang di pahami
		2	Ya	Bagus dan tidak terlalu sulit
		3	Ya	Bagus
		4	Ya	Keren
		5	Ya	Bagus
		6	Ya	Bagus dan gampang di pahami
9	Nursetyaningsih	1	Ya	Karena mudah dipahami
		2	Ya	Karena mudah dipahami
		3	Ya	Supaya mudah diketahui oleh orang lain
		4	Ya	Bisa menambah pengetahuan saya
		5	Ya	Bisa untuk dipelajari tentang cara memuat batik
		6	Ya	Bisa untuk menambah motivasi belajar
10	Deva Tiara D	1	Ya	Karena mudah dipahami
		2	Ya	Karena ada penjelasan materinya
		3	Ya	Sangat mudah dipahami
		4	Ya	Karena menarik
		5	Ya	Bisa menambah pengetahuan
		6	Ya	Dapat menambah pengetahuan
11	Denny K	1	Ya	Mudah dimengerti
		2	Ya	Sensasi menambah wawasan
		3	Ya	Petunjuk pengerjaanya jelas
		4	Ya	Dari yang tidak tahu menjadi tahu
		5	Ya	Semakin banyak pengetahuanya
		6	Ya	Karena seru
12	Arif Ardana	1	Ya	Mudah dipahami dan dimengerti
		2	Ya	Sesuai dengan materi yang dijelaskan
		3	Ya	Petunjuk sesuai dengan isinya
		4	Ya	Mudah untuk dipahami dan dimengerti
		5	Ya	Banyak hal yang belum saya ketahui
		6	Ya	Semakin mudah untuk mengingat
13	Marlina Dwi Sawitri	1	Ya	-
		2	Ya	-
		3	Ya	-
		4	Ya	-
		5	Ya	-
		6	Ya	-
14	Dyta Funky Asmoro	1	Ya	Karena mudah dipahami
		2	Ya	Karena mudah dipahami
		3	Ya	Karena mudah dipahami
		4	Ya	Iya

		5	Ya	Iya
		6	Ya	-
15	Karisti Setiawati	1	Ya	mudah dipahami
		2	Ya	Tidak seperti materi di buku lebih ringkas
		3	Ya	Dengan bermain dan belajar itu seru
		4	Ya	Lebih menambah rasa ingin tahu saya
		5	Ya	Menambah banyak pengalamansekali
		6	Ya	Jadi lebih paham tentang batik
16	Alfi Syahrin	1	Ya	Mudah dipahami
		2	Ya	Sesuai dengan materi yang diajarkan
		3	Ya	Petunjuk pengeerjaan sesuai dengan isinya
		4	Ya	Banyak hal-hal yang belum saya ketahui di media ini
		5	Ya	Banyak yang belum saya ketahui tentang batik
		6	Ya	Saya perlu menambah motivasi dalam belajar membuat batik saya
17	Anisa Aziz F	1	Ya	-
		2	Ya	-
		3	Ya	-
		4	Ya	-
		5	Ya	-
		6	Ya	-
18	Solikhin	1	Ya	Ada materinya
		2	Ya	Mudah dipahami
		3	Ya	Mudah dipahami
		4	Ya	Mudah dipahami
		5	Ya	Mudah dimengerti
		6	Ya	Mudah dibaca
19	Bartholomeus Adam P	1	Ya	Mudah, menarik, dapat dibawa kemana mana
		2	Ya	Tulisannya mudah dibaca dan tidak terlalu banyak
		3	Ya	Karena lengkap
		4	Ya	Karena menarik
		5	Tidak	Sudah pernah ku alami
		6	Ya	Karena menarik sekali
20	Wima Aunurrofiq S	1	Ya	Ada permainannya ada materinya
		2	Ya	Mudah dipahami
		3	Ya	Dijelaskan sebelum menjawab
		4	Ya	Saya suka dengan aplikasi ini
		5	Ya	Pengetahuan saya jadi bertambah
		6	Ya	Karena saya suka pelajaran membuat batik
21	Akhiria Nur Indrawati	1	Ya	Menarik
		2	Ya	Sangat jelas dan paham
		3	Ya	Sangat jelas
		4	Ya	Saya ingin tahu dan belajar

		5	Ya	Menambah dari buku
		6	Ya	Bagus
22	Christina Nanda P	1	Ya	menarik
		2	Ya	Semua terlihat jelas
		3	Ya	Jelas dan mudah dipahami
		4	Ya	Menarik
		5	Ya	Mendapatkan banyak ilmu
		6	Ya	Bagus
23	Andreas Ananda	1	Ya	Sangat menarik
		2	Ya	Sangat jelas
		3	Ya	Sangat jelas
		4	Ya	Mendorong untuk ingin tahu tentang batik
		5	Ya	Menambah pengalaman
		6	Ya	Bagus
24	Krisna Fadel P	1	Ya	Mudah dipahami
		2	Ya	Soalnya sangat seru
		3	Ya	Jelas, dapat dipahami
		4	Ya	Rasa ingi tahu batik
		5	Ya	Ingin tahu lebih dalam tentang batik
		6	Ya	Karena ada di android
25	Alfonso Gadis Andeta	1	Ya	Karena awalnya diawali dengan komik
		2	Ya	Lengkap dan jelas
		3	Ya	Memang jelas
		4	Ya	Karena dikemas secara tertutup dan siswa itu harus membukanya
		5	Ya	Iya
		6	Ya	Karena tertarik
26	Keane Indira N	1	Ya	Penyampiannya menarik
		2	Ya	Penyampiannya jelas
		3	Ya	Mudah dipahami
		4	Ya	Media ini ingin membuat rasa ingin tahu
		5	Ya	Menambah pengalaman tentang membuat batik
		6	Ya	Karena memotivasi saya
27	Pius Calfin	1	Ya	Pembawaanya seru
		2	Ya	Lumayan
		3	Ya	Cukup mudah
		4	Ya	Menambah wawasan
		5	Ya	Untuk membantu pengetahuan belajar
		6	Ya	Lebih suka HP daripada Buku
28	Bagas Prasetyo	1	Ya	Pembawaanya menarik
		2	Ya	luamyan
		3	Ya	Cukup
		4	Ya	Menambah wawasan
		5	Ya	Menambah pengetahuan
		6	Ya	Lebih suka
29	Febriani R	1	Ya	Karena seru
		2	Ya	Sesuai materi

		3	Ya	Sudah dijelaskan
		4	Ya	Karena saya ingin tahu
		5	Ya	-
		6	Ya	-
30	Krisna W M	1	Ya	-
		2	Ya	-
		3	Ya	-
		4	Ya	-
		5	Ya	-
		6	Ya	-



### PENILAIAN AHLI MATERI

Penilaian oleh ahli materi dapat dilihat dari tabel berikut:

No	Indikator	Nilai	Kriteria
1	Kesesuaian materi dengan SK dan KD	4.00	Sangat Baik
2	Kejelasan perumusan tujuan pembelajaran	4.00	Sangat Baik
3	Kesesuaian materi dengan indikator	4.00	Sangat Baik
4	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4.00	Sangat Baik
5	Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan	3.00	Baik
6	Kejelasan penyampaian materi	4.00	Sangat Baik
7	Sistematika penyampaian materi	4.00	Sangat Baik
8	Kemenaarikan materi	4.00	Sangat Baik
9	Kelengkapan materi	3.00	Baik
10	Aktualitas materi	3.00	Baik
11	Kesesuaian tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep	4.00	Sangat Baik
12	Kejelasan contoh	4.00	Sangat Baik
13	Kesesuaian evaluasi dengan materi dan tujuan pembelajaran	4.00	Sangat Baik
14	Kebenaran kunci jawaban	4.00	Sangat Baik
15	Kejelasan petunjuk pengerjaan	4.00	Sangat Baik
16	Kejelasan perumusan soal	3.00	Baik
17	Kebenaran konsep soal	4.00	Sangat Baik
18	Variasi soal	3.00	Baik
19	Tingkat kesulitan soal	3.00	Baik
20	Kejelasan pembahasan jawaban	4.00	Sangat Baik
21	Ketepatan penggunaan istilah	4.00	Sangat Baik
22	Kemudahan memahami alur materi	4.00	Sangat Baik
23	Mendorong rasa ingin tahu siswa	4.00	Sangat Baik
24	Dukungan media untuk kemandirian siswa	4.00	Sangat Baik
25	Kemampuan media menambah pengetahuan siswa	4.00	Sangat Baik
26	Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman siswa	4.00	Sangat Baik

27	Kemampuan media untuk menambah motivasi siswa	4.00	Sangat Baik
<b>Nilai Rata-rata</b>		<b>3,78</b>	<b>Sangat Layak</b>
<b>Persentase</b>		<b>94,4%</b>	

### PENILAIAN AHLI MEDIA

Penilaian oleh ahli media dapat dilihat di tabel berikut.

No	Indikator	Nilai	Kriteria
1	Ketepatan penggunaan istilah	4.00	Sangat Baik
2	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berpikir siswa	3.00	Baik
3	Kemudahan memahami materi melalui penggunaan bahasa	4.00	Sangat Baik
4	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu siswa	4.00	Sangat Baik
5	Dukungan media untuk kemandirian siswa	3.00	Baik
6	Kemampuan media menambah pengetahuan	4.00	Sangat Baik
7	Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman siswa	4.00	Sangat Baik
8	Kemampuan media menambah motivasi belajar siswa	4.00	Sangat Baik
9	Kreativitas dan inovasi media pembelajaran	4.00	Sangat Baik
10	Kemudahan fungsi <i>touch</i> dan <i>drag</i>	3.00	Baik
11	Kemudahan pengoperasian media	4.00	Sangat Baik
12	Dapat digunakan kembali	3.00	Baik
13	Dapat dikelola/dipelihara dengan mudah	3.00	Baik
14	Peluang pengembangan media terhadap perkembangan IPTEK	4.00	Sangat Baik
15	Kesesuaian pemilihan warna	4.00	Sangat Baik
16	Kesesuaian pemilihan jenis huruf	4.00	Sangat Baik
17	Kesesuaian pemilihan ukuran huruf	4.00	Sangat Baik
18	Kesesuaian pemilihan efek suara	2.00	Tidak Baik
19	Kesesuaian pemilihan <i>backsound</i>	2.00	Tidak Baik
20	Ketepatan penempatan tombol	4.00	Sangat Baik
21	Kesesuaian tampilan gambar	4.00	Sangat Baik
22	Keseimbangan proporsi gambar	4.00	Sangat Baik
23	Kemenarikan desain	4.00	Sangat Baik
<b>Nilai Rata-rata</b>		<b>3.61</b>	<b>Sangat Layak</b>
<b>Persentase</b>		<b>90,21%</b>	

## PENILAIAN PRAKTISI PEMBELAJARAN SENI BUDAYA

Penilaian oleh praktisi pembelajaran Seni Budaya dapat dilihat tabel berikut.

No	Indikator	Nilai	Kriteria
1	Kesesuaian materi dengan SK dan KD	3.00	Baik
2	Kejelasan perumusan tujuan pembelajaran	3.00	Baik
3	Kesesuaian materi dengan indikator	3.00	Baik
4	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	3.00	Baik
5	Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan	4.00	Sangat Baik
6	Kejelasan penyampaian materi	4.00	Sangat Baik
7	Sistematika penyampaian materi	4.00	Sangat Baik
8	Kemenarikan materi	4.00	Sangat Baik
9	Kelengkapan materi	3.00	Baik
10	Aktualitas materi	4.00	Sangat Baik
11	Kesesuaian tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep	4.00	Sangat Baik
12	Kejelasan contoh	4.00	Sangat Baik
13	Kesesuaian evaluasi dengan materi dan tujuan pembelajaran	4.00	Sangat Baik
14	Kebenaran kunci jawaban	4.00	Sangat Baik
15	Kejelasan petunjuk pengerjaan	4.00	Sangat Baik
16	Kejelasan perumusan soal	3.00	Baik
17	Kebenaran konsep soal	3.00	Baik
18	Variasi soal	3.00	Baik
19	Tingkat kesulitan soal	3.00	Baik
20	Kejelasan pembahasan jawaban	4.00	Sangat Baik
21	Ketepatan penggunaan istilah	4.00	Sangat Baik
22	Kemudahan memahami alur materi	4.00	Sangat Baik
23	Mendorong rasa ingin tahu siswa	4.00	Sangat Baik
24	Dukungan media untuk kemandirian siswa	3.00	Baik
25	Kemampuan media menambah pengetahuan siswa	4.00	Sangat Baik
26	Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman siswa	4.00	Sangat Baik
27	Kemampuan media untuk menambah motivasi siswa	4.00	Sangat Baik
28	Kreativitas dan inovasi media	4.00	Sangat Baik
29	Reusabilitas (dapat digunakan kembali)	4.00	Sangat Baik
30	Kesesuaian pemilihan jenis huruf	4.00	Sangat Baik
31	Kemenarikan desain	4.00	Sangat Baik
<b>Nilai Rata-rata</b>		<b>3,67</b>	<b>Sangat Layak</b>
<b>Persentase</b>		<b>91,94%</b>	

## **LAMPIRAN 4**

- 1. Perizinan**
- 2. Surat Keterangan telah melakukan penelitian**
- 3. Foto-foto**



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/33-01  
10 Jan 2011

Nomor : 133b/UN.34.12/DT/II/2017  
Lampiran : 1 Berkas Proposal  
Hal : **Permohonan Izin Penelitian**

Yogyakarta, 8 Februari 2017

**Yth. Bupati Sleman**  
**c.q. Kepala Badan Kesatuan Bangsa**  
**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 BATIK TULIS BERBASIS ANDROID UNTUK SISWA KELAS VIII SMPN 5 SLEMAN**

Mahasiswa dimaksud adalah

Nama : KHOLIF LUQMAN MAULANA  
NIM : 13206241047  
Jurusan/Program Studi : Pendidikan Seni Rupa  
Waktu Pelaksanaan : Februari – Maret 2017  
Lokasi : SMPN 5 Sleman

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 SMPN 5 Sleman



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN  
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH 171

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 / 553 / 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/533/2017 Tanggal : 09 Februari 2017  
Hal : Rekomendasi Penelitian

**MENGIZINKAN :**

Kepada :  
Nama : KHOLIF LUQMAN MAULANA  
No.Mhs/NIM/NIP/NIK : 13206241047  
Program/Tingkat : S1  
Instansi/Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta  
Alamat instansi/Perguruan Tinggi : Jl. Colombo No. 1 Yogyakarta  
Alamat Rumah : Miangsen Blora Jawa Tengah  
No. Telp / HP : 089693011553  
Untuk : Mengadakan Penelitian / Pra Survey / Uji Validitas / ~~PKL~~ dengan judul  
**PENGEMBANGAN MEDIA PEBELAJARAN BATIK TULIS BERBASIS  
ANDROID UNTUK SISWA KELAS VIII DI SMP N 5 SLEMAN**  
Lokasi : SMPN 5 Sleman  
Waktu : Selama 3 Bulan mulai tanggal 09 Februari 2017 s/d 11 Mei 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 : 9 Februari 2017

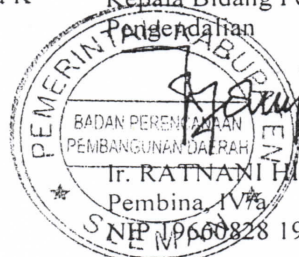
a.n. Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah

Sekretaris

u.b.

Kepala Bidang Penelitian, Pengembangan dan

Pengendalian



BADAN PERENCANAAN  
PEMBANGUNAN DAERAH

IR. RATNANI HIDAYATI, MT

Pembina, IV/a

S NIP. 19660828 199303 2 012

**Tembusan :**

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



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN  
DINAS PENDIDIKAN  
**SMP NEGERI 5 SLEMAN**

Alamat: Karangasem Pandowoharjo Sleman Yogyakarta Telp. 08112634737

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : 400 / 057

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : ARIS SUSILA PAMBUDI, S.Pd.M.Pd.  
NIP : 19700614 199802 1 002  
Pangkat /Gol : Pembina / IV a  
Jabatan : Kepala sekolah

Menerangkan Bahwa Mahasiswa Dibawah ini :

Nama : KHOLIF LUQMAN MAULANA  
No. Mahasiswa : 13206241047  
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta

Telah melaksanakan Penelitian dengan Judul “ **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BATIK TULIS BERBASIS ANDROID UNTUK SISWA KELAS VIII DI SMP N 5 SLEMAN** “ Mulai tanggal 12 Februari 2017 s.d. 22 Februari 2017.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Sleman, 10 Maret 2017

Kepala Sekolah



Aris Susila Pambudi, S.Pd. M.Pd.

NIP 19700614 199802 1 002

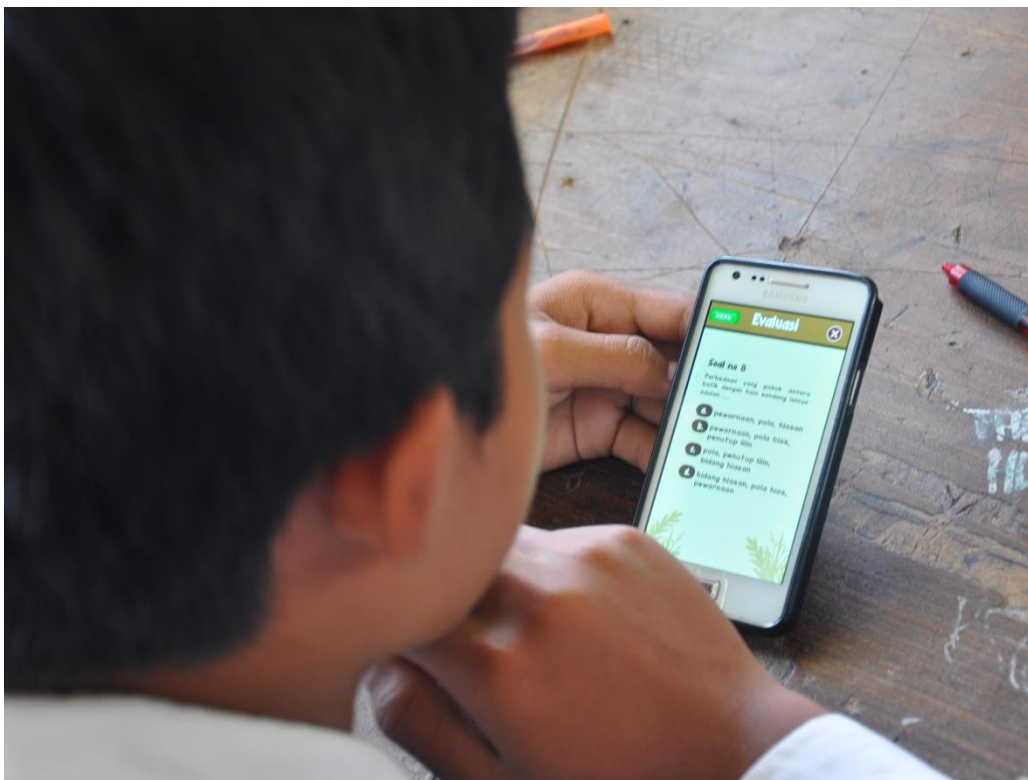


## FOTO-FOTO

### FOTO PENYEBARAN MEDIA PEMBELAJARAN



**FOTO-FOTO**  
**SISWA MENGAKSES MEDIA PEMBELAJARAN MELALUI**  
**SMARTPHONE**



**FOTO-FOTO****SISWA MENGISI ANGKET MENGENAI MEDIA PEMBELAJARAN**