

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR PEMBUATAN MOTIF BATIK TULIS KLASIK MENGGUNAKAN E-MODUL KELAS XI-1 TEKSTIL SMK NEGERI 1 BERASTAGI TAHUN AJARAN 2022/2023

Agnes Patricya Y. M.¹, Gesica Waty Rumapea², Dermawan Pakpahan³

agnespatricia88@gmail.com¹, rumapeagesica23@gmail.com², dermawanp@unimed.ac.id³

Universitas Negeri Medan

Abstrak

Penelitian ini bertujuan yaitu: 1). Mengetahui pengembangan bahan ajar pembuatan motif batik tulis klasik menggunakan e-modul kelas XI-1 tekstil SMK Negeri 1 Berastagi tahun ajaran 2022/2023. 2). Mengetahui kelayakan bahan ajar pembuatan motif batik tulis klasik menggunakan e-modul kelas XI-1 tekstil SMK Negeri 1 Berastagi tahun ajaran 2022/2023. Research and development yang merupakan proses untuk model pengembangan ADDIE merupakan metodologi penelitian yang digunakan. Modul e-development ini dibagi menjadi lima tahapan, yaitu: 1) analisis, 2) desain, 3) pengembangan, 4) implementasi, dan 5) evaluasi. 30 siswa dari kelas XI-1 Tekstil SMKN 1 Berastagi dijadikan sebagai subjek penelitian. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat motif batik tekstual tradisional sebagai modul elektronik, atau "E-modul", yang sering digunakan dalam elektronik. Hasil penelitian pengembangan e-modul menunjukkan bahwa rata-rata persentase skor analisis kebutuhan siswa 87,23% serta analisis kebutuhan guru 80% dan validasi ahli media yang memperoleh skor persentase rata-rata 89,73% dengan kriteria "Sangat Layak" dan ahli materi yang memperoleh skor persentase rata-rata 85,76% dengan kriteria "Sangat Layak" dilakukan melalui beberapa tahapan. Hal ini menunjukkan betapa cocoknya media pembelajaran dengan e-modul untuk mengajarkan cara membuat tema batik tulis klasik (tradisional).

Kata Kunci: Research and Development (R&D), E-modul, ADDIE, Motif Batik Klasik.

Abstract

This research aims to: 1). Knowing the development of teaching materials for making classic written batik motifs using class XI-1 textile e-module of SMK Negeri 1 Berastagi for the 2022/2023 academic year. 2). Knowing the feasibility of teaching materials for making classic written batik motifs using class XI-1 textile e-module of SMK Negeri 1 Berastagi for the 2022/2023 academic year. Research and development which is the process for the ADDIE development model is the research methodology used. This e-development module is divided into five stages, namely: 1) analysis, 2) design, 3) development, 4) implementation, and 5) evaluation. thirty students from class XI-1 Textile SMKN 1 Berastagi were used as research subjects. The aim of this study was to create traditional textual batik motifs as electronic modules, or "E-modules", which are often used in electronics. The results of the e-module development research showed that the average percentage of student needs analysis score was 87.23% and teacher needs analysis was 80% and The validation of media experts who obtained an average percentage score of 89.73% with the criteria of "Very Decent" and material experts who obtained an average percentage score of 85.76% with the criteria of "Very Decent" was carried out through several stages. This shows how suitable the learning media is with e-modules to teach how to make classic (traditional) batik themes.

Keywords: Research and Development (R&D), E-module, ADDIE, Classic Batik Motif.

PENDAHULUAN

Pasal 39 Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa pendidik adalah tenaga profesional yang tugasnya antara lain mengatur dan melaksanakan proses pendidikan, mengevaluasi hasil pembelajaran,

memberikan bimbingan dan pelatihan, melakukan penelitian, dan melakukan pengabdian kepada masyarakat, khususnya bagi dosen perguruan tinggi.

Sekolah menengah kejuruan merupakan salah satu lembaga pendidikan yang memberikan pengetahuan dan keterampilan kepada siswa (SMK). Tujuan utama dari pendidikan kejuruan adalah mempersiapkan siswa untuk memasuki dunia kerja. Tujuan SMK adalah menghasilkan lulusan yang siap menghadapi dunia kerja, atau lulusan yang siap kerja.

SMK Negeri 1 Berastagi merupakan salah satu SMK di Sumatera Utara. Ini berisi sejumlah departemen, salah satunya adalah departemen Tekstil. Salah satu mata pelajaran yang diberikan oleh SMK Negeri 1 Berastagi kepada peserta didik khususnya di bidang Tekstil adalah mata pelajaran Batik. Materi yang membahas mulai dari pengenalan alat, langkah langkah pembuatan teknik membatik pada kain.

Berdasarkan hasil observasi dan juga wawancara dengan guru pengampu bidang studi batik disekolah SMK 1 Negeri Berastagi diketahui bahwa nilai siswa pada materi batik tulis masih tergolong rendah. Pada praktek pembuatan batik tulis klasik siswa masih kesulitan dalam menentukan motif. Sehingga motif yang diciptakan siswa cenderung sama satu dengan yang lain. Selain itu motif yang di buat siswa kurang rapi, karena saat pembuatan motif siswa tidak menentukan jarak pada motif tersebut sehingga ukuran pada motif yang diciptakan siswa tidak sama. Pembelajaran dimulai dengan menjelaskan materi batik tulis klasik hingga proses pembuatan motif. Kemudian guru menyuruh siswa untuk menentukan motif sampai dengan pembuatan motif yang diinginkan siswa dengan mengikuti pedoman yang telah dijelaskan sebelumnya. Penggunaan bahan ajar ini masih memiliki beberapa kekurangan dalam penerapannya, diantaranya adalah siswa masih kurang mengerti bagaimana langkah demi langkah cara pembuatan motif dan kurangnya

referensi motif karena hanya mendengarkan penjelasan dari guru dan tidak memiliki buku pedoman. Pada kegiatan praktek di kelas guru tetap mendampingi siswa ketika belajar dan memberitahu letak kesalahan siswa tersebut. Namun guru tidak dapat menjangkau semua siswa dimana satu kelas itu terdiri dari 30 siswa. Hal ini menyebabkan keadaan kelas kurang kondusif.

Peneliti menetapkan bahwa kajian dan pengembangan media berbasis e-modul untuk kelas membatik pada batik tulis tradisional diperlukan berdasarkan informasi latar belakang yang diberikan di atas. Peneliti ini untuk menciptakan produk yaitu “Pengembangan Bahan Ajar Pembuatan Motif Batik Tulis Klasik Menggunakan E-Modul Kelas XI-1 Tekstil Smk Negeri 1 Berastagi Tahun Ajaran 2022/2023”.

1. E-Modul

Menurut Elvarita (2020) e-modul adalah penyampaian informasi instruksional secara elektronik dari modul cetak yang sebelumnya dilihat di media cetak. E-modul adalah modul elektronik yang dapat dilihat pada perangkat dengan perangkat lunak yang sesuai, seperti komputer. Sebuah sarana atau alat pembelajaran yang dikenal dengan “e- module” berisi informasi, teknik, kendala, dan metode evaluasi yang secara metodis dibuat agar menarik dalam memperoleh keterampilan yang diinginkan sesuai dengan tingkat kerumitannya.

Sedangkan definisi yang diberikan oleh Menurut Chairunisa dan Ahmad (2022) Pada dasarnya modul yang disebut juga dengan modul elektronik merupakan salah satu alat pembelajaran yang sering digunakan dalam proses pendidikan. Tujuan modul atau e-modul yang memuat konten terorganisir, kegiatan pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran adalah untuk mengukur sejauh mana siswa berhasil memahami dan mendalami materi pada tingkat penguasaan informasi yang telah diberikan. E-modul memberi pendidik atau guru kemampuan untuk mengatur sumber belajar yang berbeda.

Selain tulisan dan gambar, guru dan pendidik juga dapat menyampaikan konten yang lebih interaktif dan memberikan contoh menggunakan video yang mereka buat sendiri.

atau yang tersedia di situs web seperti YouTube. oleh guru atau pendidik secara sistematis. Dilihat dari penjelasan yang diberikan di atas oleh banyak ahli bahwa e- modul adalah alat pengajaran elektronik yang menginspirasi siswa dan memfasilitasi pembelajaran dan pemahaman materi pelajaran.

Menurut Yuliarma (2016) Sulaman Inggris disebut juga dengan terawang Inggris dikenal pada bentuk motif hias yang terdiri dari lubang-lubang bundar, lonjong atau berbentuk tetes air yang diselesaikan dengan tusuk veston dirangkai dengan tusuk pipih. Tepi sulaman diberi pinggiran yang berbentuk lengkungan yang disebut "bentuk ringgitan". Untuk membuat lubang yang besar dan bentuk yang lonjong, keliling lubang dijelujur dua kali kemudian lubang dibuat dengan menggunakan gunting kecil.

Berdasarkan uraian di atas, bahan ajar merupakan suatu alat yang dikemas secara sistematis yang berisikan cakupan materi pelajaran yang akan dikuasai siswa untuk mendukung proses pembelajaran. Dengan demikian siswa dapat belajar mandiri sesuai dengan kurikulum yang diterapkan di sekolah.

2. Batik Klasik

Batik klasik, menurut Jurnal Moedjanto Candi (2019), adalah batik yang dibuat dan dirancang menggunakan desain konvensional yang menyinggung budaya keraton. Desainnya merupakan sintesis dari gaya seniman, serta budaya, nilai, pandangan hidup, dan kepribadian mereka.

Muhammad (2019) menegaskan bahwa batik klasik itu estetis dan indah secara filosofis. Perpaduan atau harmoni berupa susunan bentuk dan warna dapat memberikan keindahan visual yang sangat indah, yaitu indahnya indra penglihatan panca indera. Sedangkan susunan makna atau simbol yang membentuk citra sesuai dengan pengertian yang dipahami itulah yang memberikan keindahan pada filosofi atau jiwa. Di Indonesia, batik berkembang sangat pesat. tidak hanya dalam hal output tetapi juga dalam hal evolusi motif. Dengan banyak pola baru dan warna yang lebih menarik. Di Jawa terdapat berbagai

kelompok motif batik dengan ornamen geometris, yaitu Ceplok, Kawung, Nitik, dan Parang Terdapat beberapa langkah pembuatan batik tulis klasik (kawung) yaitu 1) membuat jarak dari kiri, kana, atas, dan bawah masing- masing 3 cm. 2) Kemudian lebar dibagi 2 dan panjang dibagi 4. 3) Kemudian masing masing dari kotak tersebut panjang dan lebar dibagi menjadi 2. 4) Kemudian tarik garis diagonal kemudian dibagi 2. Setelah itu untuk buat jaraknya sebesar 2 cm. membuat bentuk kawung tarik dari ujung ke ujung mengikuti besar ukuran yang telah ditentukan. Untuk membuat motif didalamnya dimulai dari garis yang dibagi menjadi 2 sebelumnya kemudian buat kiri dan kanan dengan jarak 0,5 cm. Kemudian untuk cecek pitu dimulai dari garis lurus dengan masing masing jarak 0,5 cm.

METODOLOGI

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE, yang diprogram dengan urutan aktivitas yang terstruktur, dalam upaya mengatasi kesulitan belajar yang terkait dengan sumber belajar berdasarkan karakteristik serta kebutuhan siswa. Menurut Amir Hamzah (2019), ADDIE ialah pengembangan berbasis kelas. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media E- Modul dan mengetahui kelayakan media E- Modul.

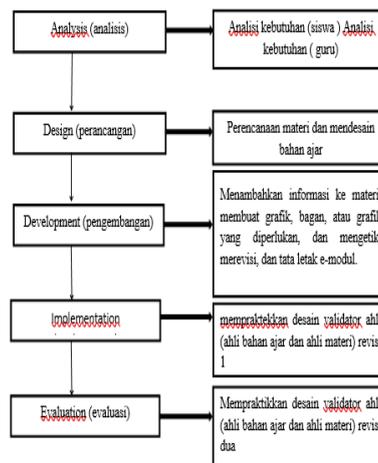
Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Berastagi di Provinsi Sumatera Utara, Kab. Karo. Waktu penelitian dilakukan pada semester genap tahun pelajaran 2022/2023, pada siswa kelas XI-1 Tekstil SMK Negeri 1 Berastagi.

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini ialah sebuah modul elektronik (E-Modul) yang disusun berdasarkan materi sesuai silabus dengan tampilan yang bisa diakses secara online dari berbagai perangkat oleh siswa kelas XI-1 Tekstil SMK Negeri 1 Berastagi. Produk ini didesain semenarik mungkin untuk menarik minat siswa dalam belajar, mempermudah dalam pembelajaran batik tulis klasik dan dapat dipelajari dimana pun berada. Produk ini diharapkan bisa memajukan pemahaman peserta didik pada materi sulaman Inggris serta bisa mengoptimalkan penggunaan teknologi dalam pembelajaran.

Penelitian pengembangan ini menggunakan metode R&D dengan model ADDIE. Adapun diagram alir penelitian yang bisa dijabarkan melalui bagan dibawah ini.

Gambar 1. Diagram Alir Penelitian

Bagan 3.1 Diagram Alur Penelitian



Model ADDIE menurut Dick and Carey

1. Tahap Analisis (Analyze)

Melakukan analisis kebutuhan, mengidentifikasi masalah serta melakukan analisis tugas. Tahap analisis ialah suatu proses mendefinisikan apa yang akan dipelajari oleh siswa. Aktivitas analisis yang dilaksanakan ialah pengamatan selama observasi serta wawancara yang dilaksanakan kepada guru mata pelajaran Pembuatan Hiasan selanjutnya melakukan analisis terhadap kebutuhan pengguna, analisis peserta didik serta analisis materi.

2. Tahap Perancangan (Design)

Pada tahap mendesain langkah yang dilaksanakan ialah merumuskan tujuan pembelajaran yang spesifik, measurable, applicable, serta realistic. Berdasarkan analisis tahap selanjutnya ialah desain produk yaitu:

A. Perencanaan Materi

Perencanaan materi pada tahap ini wajib sesuai dengan sub bahasan, kompetensi, serta indikator pencapaian kompetensi.

B. Pembuatan Desain Media Belajar

Pada tahap ini aktivitas yang dilaksanakan ialah memperlihatkan tampilan media belajar yang akan dibuat secara terstruktur.

3. Tahap Pengembangan (Development)

Pengembangan ialah proses mewujudkan rencana ataupun cetak biru. Misalnya, dalam pembuatan perangkat lunak yang membutuhkan pembelajaran multimedia, multimedia wajib dibuat. Pengujian sebelum implementasi ialah fase penting dalam proses pengembangan. Tahap uji validasi juga berfungsi sebagai alat penilaian mengetahui valid atau tidaknya suatu media yang akan di implementasikan. Pada tahap pengembangan, dua tujuan utama wajib dipenuhi menghasilkan serta merevisi media yang akan dipakai untuk

memenuhi tujuan pembelajaran.

4. Tahap Implementasi (Implementation)

Implementasi ialah tahapan sejati dalam mengimplementasikan sistem pembelajaran yang dihasilkan kepada peserta didik. Dengan kata lain, pada tahap ini segala sesuatu yang telah dihasilkan diorganisasikan sesuai dengan tugas serta fungsinya sehingga bisa dilaksanakan secara efektif. Tujuan dilaksanakannya bahan ajar ialah untuk:

- a. Membimbing siswa untuk mencapai kompetensi.
- b. Menjamin terjadinya pemecahan masalah untuk mengatasi kesenjangan hasil belajar yang dihadapi oleh siswa.
- c. Memastikan bahwa pada akhir program pembelajaran, siswa perlu memiliki kompetensi-pengetahuan, keterampilan, serta sikap yang diperlukan.

5. Tahap Evaluasi (Evaluation)

Evaluasi ialah proses penentuan berhasil ataupun tidaknya suatu sistem pembelajaran sesuai dengan tujuan awalnya. Evaluasi dilaksanakan untuk menambah nilai program pembelajaran dengan menetapkan hal-hal sebagai berikut:

1. Sikap siswa pada aktivitas pembelajaran secara keseluruhan.
2. Peningkatan kompetensi dalam diri siswa yang ialah dampak dari keikutsertaan dalam program pembelajaran.
3. Keuntungan yang dirasakan oleh sekolah akibat adanya peningkatan kompetensi siswa setelah mengikuti program pembelajaran.

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian pengembangan ini yaitu dengan menggunakan instrumen yang berupa angket atau kuesioner. Instrumen yang dipakai dalam penelitian ini diadaptasi dari Walker dan Hess, 2019. Terdapat lima instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu angket analisis kebutuhan siswa, analisis kebutuhan guru, angket validasi untuk ahli materi, angket validasi untuk ahli Media dan instrumen kebutuhan guru dan siswa.

Setelah data diperoleh selanjutnya menganalisis data tersebut. Analisis data yang digunakan pada penelitian pengembangan ini menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Data kuantitatif yang berupa pernyataan Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Netral (N), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS) dirubah kedala skor penilaian 1 sampai 5. Hasil pengumpulan data oleh responden selanjutnya dirata-ratakan dan digunakan untuk mengetahui kualitas dan kelayakan media E- Modul.

Kriteria media akan dikonversikan menjadi nilai dengan skala lima memakai skala likert yang dianalisis secara deskriptif persentasi dengan rumus sebagai berikut:

$$\chi = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor idealsejumlah ideal}} \times 100\%$$

Berdasarkan perhitungan tersebut, maka rentang persentase serta kriteria ujikelayakan media bisa diterapkan pada tabel berikut ini

Tabel 1 Kriteria Penilaian Skala Likert
Tabel 3.8.Interval Nilai

No	Kelas interval	Kriteria	Nilai
1	85%≤skor≤100%	Sangat baik	5
2	69%≤skor≤84%	Baik	4
3	53%≤skor≤68%	Cukup baik	3
4	37%≤skor≤52%	Tidak baik	2
5	20%≤skor≤36%	Sangat tidak baik	1

Sumber: Sugiyono (2019)

HASIL DAN PEMBAHASAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, diketahui bahwasanya media E- Modul layak digunakan dalam pembelajaran Batik Tulis Klasik. Hasil angket kebutuhan siswa dan angket kebutuhan guru dijadikan dasar dalam menunjang kebutuhan pengembangan media E-Modul pada pelajaran Batik. Hasil penelitian pengembangan e-modul menunjukkan bahwa rata-rata persentase skor analisis kebutuhan siswa 87,23% serta analisis kebutuhan guru 80% dan Menurut temuan penelitian ini, dimungkinkan untuk menggunakan sumber pengajaran e-modul untuk mendidik siswa cara membuat motif batik tulis klasik (tradisional). Maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media E-Modul pada kompetensi pembuatan motif batik tulis klasik sangat dibutuhkan untuk meningkatkan motivasi dan keefektifan dalam proses belajar mengajar.

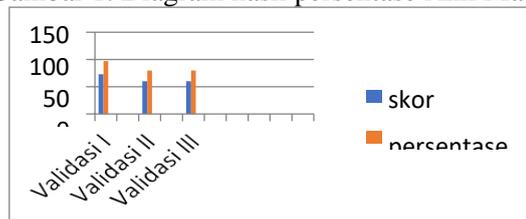
Selanjutnya yaitu tahap desain/ perencanaan Pada tahapan ini terdapat perencanaan berupa media pembelajaran yang disesuaikan dengan komponen serta langkah langkah dari media pembelajaran E-Modul. 1. Perencanaan materi. Pada tahap desain isi materi memuat materi tentang sulaman Inggris, dimana sulaman Inggris merupakan jenis dari sulaman putih yang sesuai dengan kompetensi serta indikator pencapaian. Dalam media E-Modul terdapat KI/KD, materi, evaluasi essei serta praktek. 2. Pembuatan desain media belajar. Selanjutnya yaitu tahap development/pengembangan. Pada tahap ini ialah tahap pembuatan serta pengujian

produk. Pembuatan produk sudah disesuaikan dengan RPP yang sudah direncanakan. Setelah media selesai dibuat dibutuhkan validator untuk memvalidasikan media. Validasi produk ada dua ialah validasi materi serta validasi media.

1. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilaksanakan untuk mengetahui kelayakan dari isi materi pada media apakah sudah sesuai dengan RPP serta layak dipakai peserta didik dalam proses pembelajaran. Validasi ahli materi dilaksanakan sebanyak dua kali hal ini dilaksanakan supaya mendapat kelayakan yg lebih maksimal. Ahli materi yang memvalidasikan materi ialah dosen prodi Tata Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan serta Guru Mata Pelajaran Batik SMK N 1 Berastagi. Hasil validasi materi memperoleh persentase kelayakan 85.76%. Rata rata persentase yang diperoleh pada validasi materi sudah memperoleh kriteria “sangat layak”. Dengan demikian media pembelajaran layak dipakai oleh peserta didik.

Gambar 1. Diagram hasil persentase Ahli Materi



Tabel 2. Saran revisi oleh para Ahli

NO	Komentar dan Saran	Tindak Lanjut
1	Membatasi materi pembuatan motif batik tulis klasik (kawung) dengan salah satu isen-isen	Sudah membatasi materi pembuatan motif batik tulis klasik (kawung) dengan salah satu isen-isen
2	Memperbaiki langkah-langkah pembuatan motif batik tulis	Sudah memperbaiki langkah-langkah pembuatan motif batik tulis

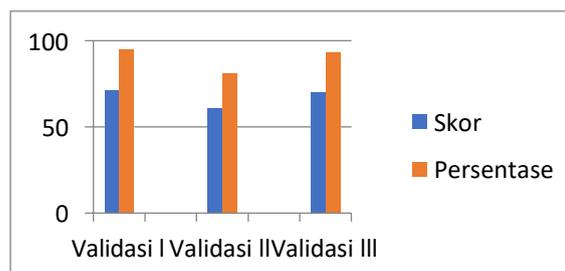
Selanjutnya yaitu validasi dari ahli media. Validasi ahli media dilaksanakan bertujuan untuk melihat mutu media yang dikembangkan.. Hal ini dilaksanakan untuk mendapatkan kelayakan media yang maksimal . Ahli media yang memvalidasi media ialah dosen Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan

Tabel 3. Saran Revisi oleh Ahli Media

NO	Komentar dan Saran	Tindak Lanjut
1.	Tampilan background warna diperbaiki	Memperbaiki warna background
2.	Warna huruf pada daftar isi	Memperbaiki warna huruf pada daftar isi
3	Peta kedudukan e-modul diubah	Memperbaiki peta kedudukan e-modul
4	Perbaiki biografi	Memperbaiki biografi
5	Ukuran tulisan diperbesar	Memperbesar ukuran tulisan
6	Mengubah background	Sudah mengubah warna background

Hasil validasi media memperoleh persentase kelayakan diperoleh 89.73%. Rata rata yang diperoleh pada validasi ahli media termasuk kedalam kriteria “sangat layak”. Dengan demikian media pembelajaran bisa dipakai oleh peserta didik.

Gambar 2. Diagram Hasil Persentase Ahli Media



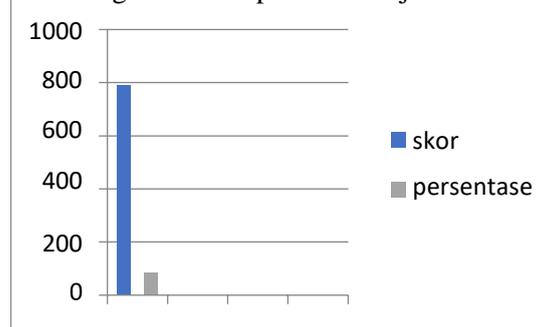
Maka hasil persentase yang didapatkan dari ahli materi dan media dapat disimpulkan bahwa sebagai berikut:

Tabel 4. Rekapitulasi hasil validasi dari ahli materi dan ahli media

No	Ahli Validasi	Hasil Akhir	
1	Ahli Materi	85,76%	Sangat Layak
2	Ahli Media	89,73%	Sangat Layak

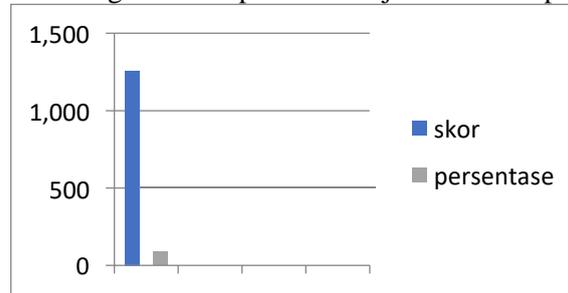
Selanjutnya yaitu tahap Implementasi. Pada tahap ini yaitu uji coba kelompok kecil Berdasarkan hasil penelitian pada uji coba kelompok kecil yang dilakukan pada 5 siswa di SMK N 1 Berastagi.

Gambar 3. Digaram hasil persentase uji coba kelompok sedang



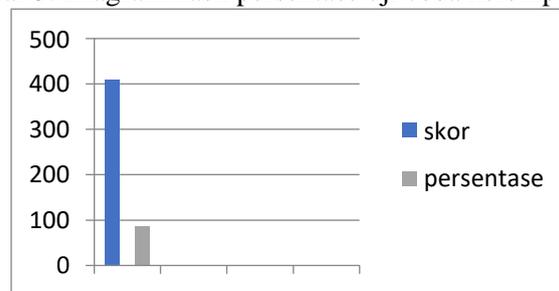
Uji kelompok sedang menunjukkan bahwa media pembelajaran E-Modul penerapannya memiliki persentase sebesar 83.05% dengan penilaian “layak” Selanjutnya uji coba kelompok besar dengan hasil persentase yang diperoleh yaitu:

Gambar 4. Diagram hasil persentase uji coba kelompok besar



kelompok besar menunjukkan bahwa media atau bahan ajar E-modul penerapannya memiliki persentase sebesar 88.11% dengan penilaian “sangat layak” Maka persentase perbedaan uji coba kelompok dapat dilihat pada tabel berikut:

Gambar 5. Diagram hasil persentase uji coba kelompok kecil



Uji Coba kelompok kecil menunjukkan bahwa media pembelajaran E- Modul penerapannya memiliki persentase sebesar 86.31% dengan penilaian “sangat layak”

Selanjutnya yaitu uji coba kelompok sedang dengan hasil persentase yang diperoleh

yaitu:

Tabel 5. Persentase perbedaan uji coba kelompok

NO	Uji Coba	Rata-rata (Persentase%)	Kriteria
1	Uji Coba Kelompok Kecil	86.31	Sangat Layak
2	Uji Coba Kelompok Sedang	83.05	Layak
3	Uji Coba Kelompok Besar	88.11	Sangat Layak

Dengan dilakukannya uji coba kepada peserta didik maka dinyatakan pengembangan media E-Modul dalam pembuatan motif batik tulis klasik layak dipakai dalam proses pembelajaran Batik.

KESIMPULAN

Media pembelajaran yang dikembangkan didesain dengan memakai aplikasi corredraw dengan materi pembuatan motif batik tulis klasik pada mata pelajaran Batik.

1. Hasil pengembangan media E-Modul bisa dilihat dari hasil validasi yang telah dilaksanakan oleh ahli materi serta ahli media. Dengan hasil persentase ahli materi ialah 85,76% serta hasil persentase ahli media 89,73%% yang termasuk kedalam kategori “sangat layak”. Berdasarkan hasil validasi tersebut, bisa dihitung hasil persentase ahir secara keseluruhan ialah 87,74% yang termasuk kategori “sangat layak”.
2. Hasil penilaian kelayakan pada uji coba peserta didik, berdasarkan angket pengguna yang diberikan kepada siswa dilaksanakan 3 tahapan yang pertama uji skala kecil dengan rata rata persentase skor 86,31%, kemudia uji skala sedang dengan hasil rata rata persentase skor 83,05% serta yang terahir uji skala besar dengan hasil persentase skor 88,11% dengan kategori “sangat layak”, maka bisa disimpulkan bahwa pengembangan media E-Modul pada saat pembelajaran pembuatan motif batik tulis klasik sudah layak untuk dipakai pada pembelajaran batik tulis klasik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, Majid. 2019. Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Afriansyah ,Muhammad Affan . 2020. Desain Motif Batik Kontemporer Gaya Doodle. Jurnal Kriya Isi Surakarta: Vol 17 No 1
- Agustina, Aryanti. 2018. Upaya Meningkatkan Kemampuan Guru Menerapkan Bahan Ajar di SMA Negeri 3 Ogan Komering Ulu. Jurnal Educative: Journal of Educational Studies Vol.3, No.1
- Aisyah, S. dkk. 2020. Bahan Ajar Sebagai Bagian dalam Kajian Proplematika Pembelajaran Bahasa Indonesia. Jurnal Salaka Vol. 2 (1) hlm.62-65.
- Astutiningrum, Ririn. 2019. Keajaiban Batik. Jakarta : Direktur Pembinaan
- Bambang , Irawati Suroyo. 2017. Estetika Isen-Isen Batik Tati Suroyo. Jurnal Desain : Vol 01 No 02.
- Chairunisa & Ahmad. 2022. Pengembangan E-Modul Strategi Pembelajaran Sejarah dalam Upaya Peningkatan Literasi Digital Mahasiswa. Jurnal Pendidikan Sejarah. Vol. 11, No. 1.

- Daryanto, (2018). Inovasi Pembelajaran Efektif. Bandung: Yrma Widya.
- Dedi S, Deden. 2018. Sejarah Batik Indonesia. Bandung: PT Sarana Pancakarya Nusa.
- Depdiknas, 2018. Pedoman Memilih dan Menyusun Bahan Ajar. Jakarta : Depdiknas.
- Dit Pembinaan Sma. (2018). Tips Dan Trik E-Modul. Ditjen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Fakhrihun. 2018. Kearifan Local Motif Batik Semarang Sebagai Ide Dasar Model Kreatif Desain Kaus Digital Printing.
- Guntur. 2019. Inovasi pada Morfologi Motif Parang Batik Tradisional Jawa. Jurnal Seni Budaya: Vol 29, No 4
- Harahap, Muhammad Syahril. 2018. Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dengan Penggunaan Bahan Ajar(RME). Vol. 3, No. 2.
- Herawati dan Muhtadi. 2018. Pengembangan Modul Elektronik (E-Modul) Interaktif Pada Mata Pelajaran Kimia Kelas XI SMA . Vol.5 No. 2, 180-191.
- Kuantitatif Kualitatif Dan R&D. Bandung:Alfabeta.
- Kurnaidi, Edi. 2017. Seni Kerajinan Batik. Surakarta: Sebelas Maret University Press.
- Larasati, Firly Umi. 2021. Proses Pembuatan Batik Tulis Remekan di Kecamatan Ngantang. Batik Tulis. Vol. 2, hal 1-8.
- Lisbijanto, Herry. 2013. Batik. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Melati, Ida. 2019. Penerapan Bahan Ajar Matematika Berbasis Realistic Mathematics Education(RME) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa pada Materi Perbandingan. Vol.3, No.1.
- Moedjanto,G. 2019. Konsep Kekuasaan Jawa: Penerapan Oleh Raja-Raja Mataram. Yogyakarta : Penerbit Kanisius
- Muhammad. 2019. Indonesia Indah Buku.
- Munadi, Yudhi. (2020). Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press.
- Nonon, dkk. (2020). Pengenalan Teknik Membatik Dengan Pewarna Alam Jakarta: Bagi Penyandang Disabilitas. Institut Pengembangan Masyarakat.
- Nusantara.
- Oktavia, dkk. (2019). Pengenalan dan Pengembangan E-Modul Bagi Guru- Guru Anggota MGMP Kimia dan Biologi Kota Padang Panjang. Padang
- Pramana.2020. Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Melalui E-Modul Berbasis Problem Based Learning. Jurnal Edutech Undiksha 8(2), 18-32.
- Pranata,Andi. (2019). Seni Rupa Nusantara.Medan : Unimed
- Probosiwi.(2021). Modul Teknik Gambar Batik. Yogyakarta: Universitas Ahmad Dahlan
- Rama, Alzet, dkk. 2022. Pengembangan E- modul Menggunakan Aplikasi Flip Pdf Profesional pada Mata Kuliah Analisis Kurikulum Pendidikan Dasar.Jurnal : Riset Tindakan Indonesia. Vol. 7, No. 1.
- Rizali, Nanang. 2021. Kajian Desain pada Tekstil Tiruan Batik di Sidomulyo Ngawi sebagai Tekstil Untuk Seragam.Jurnal : Seni Rupa. Vol.10, No.01.
- Sa'du, Abdul Aziz. 2020. Buku Panduan Mengenal dan Membuat Batik. Yogyakarta : Harmoni.
- Saraswati, Niken. 2018. Paguyuban Batik Sekar Nitik Kembangsono, Desa Trimulyo, Bantul.e- Journal Pendidikan Sejarah : Volume 4, No. 3.
- Sekolah Dasar.
- Setiawan, Joni & dkk. 2018. Persepsi Kualitas Batik Tulis. Yogyakarta : Gbmandegani.
- Sugeng,dkk.(2019). Batik Eco Friendly.
- Sungkono, dkk. 2019. Penerapan Bahan Ajar Matematika Berbasis Realistic Mathematics Education(RME) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa pada Materi Perbandingan. Vol.3, No.1.
- Supriono, P. 2016. Ensiklopedia The Heritage of Batik Identitas Pemersatu Kebanggaan Bangsa. Yogyakarta : Penerbit Andi.
- Susanto, Sewan. 2018. Seni Kerajinan Batik Indonesia. Yogyakarta: Balai Penelitian Batik dan Kerajinan, Lembaga Penelitian dan Pendidikan Industri, Departemen Perindustrian RI.
- Teknobuga. Vol. 6, No. 1, hlm. 16-34.
- Utoro. 2019. Studi Tentang Batik di Dharmasraya. Jurnal Seni Rupa. Vol.08, No. 01.

Wulandari, Ari.2022. Penerapan Motif Batik Jawa Barat Berbasis Teknologi Sebagai Elemen Estetis Pada Perancangan Interior Lobby Grand Pasundan Convention Hotel.Journal Desain Interior. Vol.1, No. 2
Yayasan Harapan Kita.
Yogyakarta : BP ISI Yogyakarta Sugiyono.(2019). Metode Penelitian.