

ARTIKEL HASIL PENELITIAN



**PERANCANGAN MODUL TUTORIAL
PEMBUATAN MOTIF BATIK SECARA DIGITAL
UNTUK SISWA KELAS XI JURUSAN KRIYA TEKSTIL
SMK NEGERI 7 AMBON**

**LAKSMI ROSANA HULISELAN
1881044001**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
JURUSAN SENI RUPA DAN DESAIN
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
2020**

ABSTRAK

Laksmi R Huliselan, 2020. *Perancangan Modul Tutorial Pembuatan Motif batik Secara Digital untuk Siswa Kelas XI Jurusan Kriya Tekstil SMK Negeri 7 Ambon.* Skripsi. Program Studi Pendidikan Seni Rupa Jurusan Seni dan Desain Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar. Dibimbing oleh Hasnawati dan Yabu M.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang modul pembelajaran tentang tutorial pembuatan motif batik menggunakan aplikasi Coreldraw X7. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*R&D*) yang mengacu pada model pengembangan 4D (*four-D*) yang meliputi 4 tahap yaitu: pendefinisian (*define*), Perancangan (*design*), pengembangan (*develop*) dan penyebaran (*disemminate*). Penelitian ini hanya sampai pada tahap pengembangan (*develop*) karena keterbatasan dana, waktu dan tenaga. Instrument penilaian yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket validasi materi dan angket validasi media. Hasil perancangan modul pembelajaran diketahui bahwa: (1) modul pembelajaran yang dikembangkan layak untuk diproduksi. (2) Kelayakan produk menurut ahli materi termasuk kriteria “sangat layak” baik dari aspek kualitas materi maupun aspek kemanfaatan materi. (3) kelayakan produk menurut ahli media baik dari aspek kualitas media dan aspek penggunaan bahasa termasuk kriteria “sangat layak”, sedangkan untuk aspek *layout* media termasuk kriteria “layak”. Dengan demikian berdasarkan hasil penilaian yang diperoleh tersebut dapat disimpulkan bahwa modul pembelajaran tutorial pembuatan motif batik menggunakan aplikasi Coreldraw X7 layak untuk digunakan.

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menciptakan lulusan yang berkompeteren dalam bidangnya merupakan suatu harapan sebuah lembaga pendidikan. Konsekuensi dari suatu proses pembelajaran sangat mempengaruhi mutu lulusan yang dihasilkan oleh lembaga pendidikan tersebut. Sedangkan proses pembelajaran dipengaruhi oleh berbagai macam faktor, diantaranya: kurikulum, tenaga pendidik, peserta didik, sarana dan prasarana, materi pembelajaran, metode dan media pembelajaran, serta lingkungan sekolah itu sendiri.

Sebagai salah satu faktor penunjang keberhasilan proses pembelajaran, penguasaan materi ajar dan kemampuan guru dalam memilih media pembelajaran yang tepat akan mempengaruhi ilmu yang ditransfer bisa tepat pada sasaran serta memberikan dampak positif pada proses pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Memilih media pembelajaran yang sesuai perlu mempertimbangkan beberapa faktor antara lain, materi belajar, sarana prasarana, dan karakteristik peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Di era milenial ini kemajuan teknologi telah membuka peluang bagi setiap orang untuk dapat menjalankan pekerjaannya dengan lebih berkualitas. Kemajuan teknologi juga telah menjadi sarana belajar yang baik bagi guru dan siswa di masa kini. Dengan adanya Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), guru memiliki kemudahan-kemudahan dalam mentransfer ilmu bagi siswa. Hal ini sangat relevan dengan realita karakteristik siswa di era ini, yang mana sebagai siswa yang berkarakter *digital natives* mereka cenderung termotivasi dengan pembelajaran yang memanfaatkan media belajar berbasis TIK. Selain lebih mudah bagi siswa dalam menyerap ilmu yang diberikan, pembelajaran juga akan menjadi lebih menyenangkan.

Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 7 Ambon merupakan salah satu sekolah kejuruan di bidang seni dan teknologi yang memiliki 7 jurusan. Diantaranya adalah 3 jurusan bidang keahlian Teknologi Komputer dan Informatika, yaitu: Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan, Jurusan Multimedia, dan Jurusan Produksi Perfilman, dan 1 jurusan dibidang Seni Pertunjukan, yaitu: Jurusan Seni Musik, serta 3 jurusan di bidang Seni dan Produksi Kriya, yaitu: Jurusan Kriya Tekstil, Jurusan Kriya Logam dan Jurusan Kriya Kayu. Jurusan yang menjadi sasaran penelitian ini adalah Jurusan Kriya Tekstil kelas XI, khususnya pada mata pelajaran membatik.

Ditinjau dari segi ketersediaan fasilitas, SMK Negeri 7 Ambon tergolong baik, yakni memiliki fasilitas ruang belajar, ruang praktik dan 3 laboratorium komputer yang lengkap serta tenaga pendidik yang sesuai dengan bidang keahliannya. Kelengkapan sarana prasarana ini sangat membantu kelancaran proses pembelajaran di SMK Negeri 7 Ambon.

Mata pelajaran membatik adalah salah satu kompetensi keahlian yang diajarkan pada kelas XI Jurusan Kriya Tekstil SMK Negeri 7 Ambon. Untuk memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) dan dianggap berkompeteren pada mata pelajaran ini, siswa harus menguasai kompetensi membatik, terampil serta mampu menghasilkan sebuah produk batik yang layak pakai. Secara umum proses pengerjaan batik meliputi antara lain; proses mendesain atau membuat motif, mencanting, pewarnaan, pelorodan, dan *finishing*. Oleh karena kompetensi ini memiliki proses pengerjaan atau tahapan yang cukup lama maka dibutuhkan alokasi waktu belajar yang cukup lama pula.

Pada hakikatnya semua materi pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru mata pelajaran memiliki jangka waktu tertentu yang sebelumnya telah dirancang dalam sebuah Rencana

Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Namun kenyataannya permasalahan yang sering dihadapi adalah alokasi waktu belajar yang dimiliki terlalu singkat, sementara teori dan praktik pembuatan batik membutuhkan waktu yang tidak sedikit sehingga terkadang guru meminta penambahan waktu diluar jam pelajaran untuk siswa dapat menyelesaikan tugasnya. Untuk itu perlu adanya strategi yang dapat memaksimalkan semua sumber daya yang ada termasuk jam mengajar yang dimiliki oleh guru, salah satunya dapat melalui pemilihan media pembelajaran yang tepat.

Pembuatan motif batik merupakan kegiatan awal dalam rangkaian praktik membatik. Tahap ini disebut juga sebagai proses mendesain atau proses merancang motif yang akan diaplikasikan pada bahan dasar kain. Proses pembuatan motif batik memang dapat dilakukan secara manual, namun memiliki beberapa kelemahan, antara lain yang pertama; teknik pengulangan bentuk sering digunakan dalam proses ini sehingga tidak menutup kemungkinan akan mengalami distorsi pada saat melakukan pengulangan bentuk secara manual, kedua; akan menjadi masalah bagi siswa yang tidak begitu terampil mendesain motif batik secara manual sehingga membutuhkan waktu pengerjaan yang cukup lama untuk mengerjakannya, ketiga; ketidakmampuan mendesain secara manual membuat siswa tidak memiliki keberanian untuk bereksplorasi dengan baik, dan yang keempat; desain menjadi kurang akurat. Kekurangan-kekurangan ini memberikan pengaruh yang signifikan terhadap batik yang dihasilkan. Teknik pembuatan motif batik secara manual seperti ini yang masih dilakukan oleh SMK Negeri 7 Ambon sampai saat ini, sehingga produk batik yang dihasilkan masih jauh dari harapan yang diinginkan. Untuk itu diperlukan teknik yang lebih baik sehingga dapat meminimalisir kekurangan yang ada baik dari segi waktu maupun desain.

Menyikapi kelemahan-kelemahan di atas, maka peneliti ingin merancang suatu media pembelajaran yang baru, yakni berupa modul pembuatan motif batik dengan memanfaatkan peranan IT sebagai sarana penunjang pembelajaran yakni modul pembelajaran yang berisikan tentang tutorial cara membuat desain motif batik secara *digital* dengan menggunakan *software* CorelDraw X7 sebagai salah satu aplikasi berbasis *vector* yang dianggap cocok untuk kebutuhan pembuatan motif batik. Modul tutorial pembuatan motif batik dibuat dengan tujuan sebagai upaya peningkatan kualitas pembuatan motif batik pada kelas XI Jurusan Kriya Tekstil SMK Negeri 7 Ambon. Tentu dalam mewujudkannya peneliti mempertimbangkan faktor pendukung yang ada di sekolah tersebut, seperti kelengkapan sarana prasarana, kesesuaian dengan materi ajar, serta karakteristik peserta didik, dan lain-lain.

Berdasarkan kekuatan sumber daya dan peluang yang ada di SMK Negeri 7 Ambon maka, peneliti berharap dapat membuat media tutorial pembuatan motif batik yang valid, mampu meminimalisir kelemahan-kelemahan yang ada dan mencapai tujuan pembelajaran sesuai harapan. Sasaran pembuatan media ini adalah sebagai panduan untuk guru dan siswa dalam membuat motif batik secara digital.

Secara praktis hasil penelitian ini bermanfaat yakni menjadi panduan bagi siswa dalam membuat motif batik secara digital, dapat menjadi alat bantu guru dalam mengajar cara membuat motif batik secara digital, dan juga dapat menjadi referensi pengembangan media pembelajaran untuk mapel yang lain.

A. Tinjauan Pustaka

1. Konsep Dasar Media Pembelajaran

Secara etimologi kata “media” berasal dari bahasa Latin, yaitu “*medium*” yang artinya “tengah, perantara atau pengantar”. Istilah “media” pada umumnya merujuk pada apa saja yang

yang membawa informasi antara sumber informasi ke penerima informasi (Smaldino, *et. al*, 2011). Dengan kata lain media adalah segala bentuk saluran yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan. Menurut Hamalik media adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan anak didik dalam proses pendidikan dan pembelajaran di sekolah (Abdul Haling, dkk, 2007: 94). Sedangkan media pembelajaran menurut Arsyad (2012: 8), segala sesuatu yang dapat disampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Arsyad (2013: 19) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Media yang digunakan dalam pembelajaran disebut sebagai media pembelajaran. Ada beberapa definisi media pembelajaran yang disampaikan para ahli (Ratumanan, 2019: 266) antara lain:

1. Rossi dan Breidle (dalam Sanjaya, 2008) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, Koran, majalah, dan sebagainya.
2. Briggs (dalam *Ministry of National Education*, 2010) mendefinisikan media pembelajaran sebagai benda fisik yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik dan menstimulasi mereka untuk belajar.

3. Scania (dalam *Ministry of National Education*, 2010) menyatakan bahwa media pembelajaran meliputi seluruh material dan benda fisik yang digunakan pendidik untuk melaksanakan pembelajaran dan memfasilitasi peserta didik mencapai tujuan pembelajaran.
4. Sadiman (2009) menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat penerima pesan sedemikian rupa sehingga tercipta proses belajar yang menggairahkan diantara keduanya.

Dari beberapa teori di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat atau sarana bantu yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan pesan atau informasi berupa materi ajar kepada siswa secara sistematis dan komunikatif, sehingga pesan atau informasi tersebut dapat diterima dengan baik. Dengan demikian diperlukan kemampuan memilih dengan tepat media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan materi ajar dan karakter peserta didik. Salah satu media yang dapat dijadikan sebagai sumber belajar adalah media tutorial pembuatan motif batik yang akan dirancang dalam bentuk modul pembelajaran.

2. Klasifikasi Media Pembelajaran

Seiring dengan perkembangan IPTEK maka terdapat beberapa klasifikasi media pembelajaran yang dikenal saat ini. Pada dasarnya jenis dan bentuk media pembelajaran ada banyak sekali. Menurut Rudy Bretz (2004) (dalam Ratumanan, 2019: 275) beberapa jenis media adalah sebagai berikut:

1. Audio Visual gerak, seperti film bersuara, pita video, film pada televisi, dan animasi.
2. Audiovisual diam, seperti film rangkai suara, laman suara, *sound slide*.
3. Audio semi gerak, seperti tulisan bersuara
4. Media visual bergerak, seperti film bisu.
5. Media visual diam, seperti halaman cetak, foto, *microphone*, slide bisu.
6. Media audio, seperti radio, dan telepon.
7. Media cetak seperti buku, koran, majalah, modul, dan bahan ajar mandiri.

Sedangkan menurut Sanjaya (2009), (dalam Ratumanan 2019: 276) memberikan klasifikasi media pembelajaran berdasarkan sifatnya dibagi menjadi beberapa jenis sebagai berikut:

- 1) Media auditif.
Media auditif adalah media yang hanya dapat didengar, atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti radio, telepon dan rekaman suara.
- 2) Media visual
Media visual yaitu media yang hanya dapat dilihat, tidak mengandung unsur suara. Contoh media visual yaitu *film slide*, foto, transparansi, lukisan, gambar, dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis.
- 3) Media audiovisual
Media audio visual yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, berbagai film, slide suara, dan lain sebagainya.

Dari spesifikasi di atas jenis media yang akan dikembangkan dalam penelitian pengembangan ini adalah jenis media cetak atau bahan ajar cetak (*printed*) berupa modul pembelajaran sebagai bentuk pengembangan bahan ajar yang berisi tentang tutorial pembuatan motif batik dengan menggunakan computer.

3. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar. Terkait dengan media yang akan dikembangkan yakni media cetak, jenis media pembelajaran ini telah lama digunakan sebagai sarana dalam aktivitas belajar, relatif murah dan memiliki sifat yang sangat fleksibel dengan penggunaannya. Media cetak dalam bentuk modul tutorial pembelajaran ini memiliki peran positif dalam meningkatkan partisipasi dan kemandirian peserta didik pada kegiatan pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran media merupakan aspek penting dalam penyampaian informasi dari pendidik kepada peserta didik. Steffen Peter Ballstaedt (1994) dalam Depdiknas (2008) mengatakan bahwa, jika bahan ajar tersusun secara baik maka bahan ajar tersebut akan mendatangkan beberapa keuntungan atau manfaat antara lain:

1. Bahan ajar cetak biasanya menampilkan daftar isi, sehingga memudahkan guru untuk menunjukkan kepada peserta didik bagian mana yang sedang dipelajari.
2. Biaya untuk pengadaannya relatif lebih sedikit.
3. Bahan ajar cetak cepat digunakan dan dapat dipindah-pindah secara mudah.
4. Susunannya menawarkan kemudahan secara luas dan kreativitas bagi individu.
5. Bahan ajar cetak relatif ringan dan dapat dibaca dimana saja.

6. Bahan ajar cetak yang baik akan dapat memotivasi pembaca untuk melakukan aktivitas, seperti menandai, mencatat, membuat skema.
7. Bahan ajar cetak dapat dinikmati sebagai sebuah dokumen.

4. Kajian tentang Modul Pembelajaran

Suyoso dan Nurohman (2014:75) mengatakan bahwa modul adalah suatu proses pembelajaran mengenai suatu satuan bahasan tertentu yang disusun secara sistematis, operasional dan terarah untuk digunakan oleh peserta didik, disertai dengan pedoman penggunaan untuk para pengajar. Sedangkan menurut Daryanto dan Aris (2014: 178) mendefinisikan modul sebagai kesatuan bahan belajar yang disajikan dalam bentuk “*self-instruction*”, artinya bahan ajar yang disusun di dalam modul dapat dipelajari siswa secara mandiri dengan bantuan yang terbatas dari guru atau orang lain.

Dari uraian tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa modul memiliki peran penting dalam pembelajaran khususnya proses pembelajaran mandiri. Sebuah modul akan bermakna apabila peserta didik dapat dengan mudah menggunakannya. Dengan demikian modul harus menggambarkan kompetensi dasar yang akan dicapai oleh peserta didik, disajikan dengan menggunakan bahasa yang baik, menarik dilengkapi dengan ilustrasi.

a. Karakteristik Modul

Modul sebagai media pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Pengembangan modul harus memperhatikan karakteristik yang diperlukan yang kemudian dapat diadaptasikan ke dalam modul tutorial tersebut. Berikut ini karakteristik yang diperlukan, antara lain (Daryanto dan Aris, 2014: 186):

- 1) *Self Instruction* (belajar mandiri).
Self Instruction merupakan karakteristik yang penting dalam modul, dengan

karakter tersebut memungkinkan seseorang belajar secara mandiri dan tidak tergantung pada orang lain. Untuk memenuhi karakter *self instruction*, maka dalam modul harus: (1) Memuat tujuan pembelajaran yang jelas; (2) Memuat materi pembelajaran yang dikemas dalam unit-unit kegiatan yang kecil/spesifik, sehingga memudahkan dipelajari dengan tuntas, (3) Tersedia contoh dan ilustrasi yang mendukung kejelasan pemaparan materi pelajaran; (4) Terdapat soal-soal latihan, tugas dan sejenisnya yang memungkinkan untuk mengukur penguasaan peserta didik, (5) Kontekstual, yaitu materi yang disajikan terkait dengan susana atau konteks kegiatan dan lingkungan peserta didik, (6) Menggunakan bahasa yang sederhana dan komunikatif, (7) Terdapat rangkuman materi pembelajaran, (8) Terdapat instrumen penilaian, yang memungkinkan peserta didik melakukan penilaian mandiri (*self assessment*), (10) Terdapat umpan balik atas penilaian peserta didik, sehingga peserta didik mengetahui tingkat penguasaan materi, (11) Terdapat informasi tentang rujukan/pengayaan/referensi yang mendukung materi yang dimaksud.

2) *Self Contained* (utuh)

Yang dimaksud dengan *self Contained* yaitu, seluruh materi pelajaran yang dibutuhkan termuat dalam modul tersebut. Tujuan dari konsep ini adalah memberikan kesempatan peserta didik mempelajari materi pelajaran secara tuntas, karena materi belajar dikemas ke dalam satu kesatuan yang utuh. Jika harus dilakukan pembagian atau pemisahan materi dari kompetensi harus dilakukan dengan hati-hatian memperhatikan keluasan kompetensi yang harus dikuasai oleh peserta didik

3) *Stand Alone* (berdiri sendiri)

Stand alone atau berdiri sendiri merupakan karakteristik modul yang

tidak tergantung pada bahan ajar/media lain, atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar/media lain. Dengan menggunakan modul, peserta didik tidak perlu menggunakan bahan ajar yang lain untuk mempelajari dan atau mengerjakan tugas pada modul tersebut. Jika peserta didik masih menggunakan dan tergantung pada bahan ajar lain selain modul yang digunakan, maka bahan ajar tersebut tidak dikategorikan sebagai modul yang berdiri sendiri

4) *Adaptif* (dapat disesuaikan)

Modul hendaknya memiliki daya adaptasi yang tinggi terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dikatakan adaptif jika modul tersebut dapat menyesuaikan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta fleksibel/luwes dalam penggunaannya

5) *User Friendly* (bersahabat)

Modul hendaknya mudah digunakan oleh penggunanya. Setiap instruksi yang disampaikan mudah untuk dimengerti oleh pengguna sehingga dapat merespon dan mengakses sesuai dengan keinginan. Penggunaan bahasa yang sederhana, mudah dimengerti serta menggunakan istilah yang umum digunakan merupakan salah satu bentuk *user friendly*.

b. Fungsi dan Tujuan Penulisan Modul Tutorial

Menggunakan modul pembelajaran sangat menuntut siswa menguasai materi secara tuntas, sehingga sebelum setiap materi dikuasai belum bisa berlanjut ke materi selanjutnya. Media tutorial ini memberikan pemahaman secara tuntas (*mastery learning*) kepada siswa mengenai materi pelajaran yang dipelajari (Susilana, 2007:46).

Mengacu pada teori di atas maka penulisan modul tutorial ini berfungsi sebagai alat bantu guru dalam mengajar

serta menjadi sumber belajar bagi peserta didik. Penulisan modul tutorial ini juga bertujuan:

- 1) Dapat menjadi panduan teknis bagi peserta didik dalam menggambar motif batik menggunakan komputer.
- 2) Dapat digunakan secara tepat untuk meningkatkan motivasi dan gairah belajar, mengembangkan kemampuan dalam berinteraksi langsung dengan sumber belajar lainnya yang memungkinkan peserta didik dapat dengan bebas bereksplorasi.
- 3) Memungkinkan peserta didik dapat belajar secara mandiri meskipun diluar jam pelajaran.

c. Kerangka Modul tutorial

Pada umumnya kerangka modul (Depdiknas 2008) meliputi:

Halaman Sampul

Kata pengantar

Daftar isi

Peta kedudukan modul

Glosarium

I. PENDAHULUAN

A. Deskripsi

B. Prasarat

C. Petunjuk penggunaan modul

D. Tujuan Akhir

E. Kompetensi

F. Cek Kemampuan

II. PEMBELAJARAN

A. Rencana Belajar Peserta Didik

B. Kegiatan Belajar

1. Kegiatan Belajar 1

a. Tujuan Kegiatan Pembelajaran

b. Uraian Materi

c. Rangkuman

d. Tugas

e. Tes Formatif

f. Kunci Jawaban Formatif

g. Lembar Kerja

2. Kegiatan Belajar 2

3. Kegiatan Belajar 3

III. EVALUASI

A. Kognitif Skill

- B. Psikomotorik Skill
- C. Attitude Skill
- D. Produk/Benda Kerja Sesuai Kriteria Standar
- E. Batasan waktu yang telah ditetapkan
- F. Kunci Jawaban

5. Pembelajaran Motif Batik

Batik merupakan salah satu simbol dan identitas Indonesia yang telah direspon oleh dunia. Kata 'batik' berasal dari bahasa Jawa, dari kata "amba" yang berarti menggambar dan 'tik' yang berarti kecil/titik. Menurut Salamun kegiatan membatik dipandang sebagai kegiatan penuh nilai kerohanian yang memerlukan pemusatan pikiran, kesabaran, dan kebersihan jiwa yang dilandasi permohonan petunjuk, dan ridho Tuhan Yang Maha Esa (Simatupang, 2013: 25). Batik Indonesia telah berkembang baik dalam desain motif maupun prosesnya. Corak motif batik mengandung makna dan filosofi yang terus digali dari berbagai adat istiadat maupun budaya yang berkembang di Indonesia. Motif adalah suatu corak yang dibentuk sedemikian rupa sehingga menghasilkan suatu bentuk yang beraneka ragam.

Motif batik adalah corak atau pola yang menjadi kerangka gambar pada batik berupa perpaduan antara garis, bentuk dan isen menjadi satu kesatuan yang mewujudkan batik secara keseluruhan. Motif-motif batik itu antara lain adalah motif hewan, manusia, geometris, dan motif lain. Motif batik sering juga dipakai untuk menunjukkan status seseorang.

Menurut Susanto (dalam Simatupang 2013: 06) motif batik adalah kerangka gambar yang mewujudkan batik secara keseluruhan. Motif-motif batik disebut corak batik atau pola batik yang dibagi menjadi dua, yaitu ornamen dan isen motif batik. Ornamen motif batik terdiri dari ornamen utama dan ornamen pengisi bidang atau ornamen tambahan. Ornamen utama adalah suatu ragam hias

yang menentukan motif tersebut dan pada ornamen-ornamen utama itu masing-masing mempunyai arti, sehingga susunan ornamen itu dalam suatu motif membuat jiwa dan arti dari motif itu. Ornamen tambahan tidak memiliki arti dalam pembentukan motif dan berfungsi sebagai pengisi bidang. Isen motif adalah berwujud titik-titik, garis, gabungan titik dan garis yang berfungsi untuk mengisi ornamen-ornamen dari motif atau mengisi bidang.

Menggambar adalah menorehkan garis dan bayangan dari suatu objek, baik berupa benda, orang maupun pemandangan, dengan maksud memindahkan objek tadi ke bidang datar (Sriwirasto, 2010: 05). Menggambar merupakan kegiatan mengekspresikan perasaan diri yang tertuang pada sebuah media, jika sudah jadi bernama karya. Sehubungan dengan pembelajaran yang nantinya akan membuat karya batik, maka perlu kesiapan dalam menentukan motif batik. Motif yang akan digunakan tidak semata-mata hanya gambar saja, namun peserta didik diharapkan dapat mengetahui makna dari motif yang digambarnya, sehingga dapat menjelaskan sejarah motif batik, nama motif, gambar serta langkah-langkah membuat motif batik tersebut.

B. Kerangka Pikir

Pengembangan bahan ajar sangat diperlukan untuk dapat menghasilkan pembelajaran yang berkualitas. Modul tutorial yang akan dirancang merupakan salah satu bentuk pengembangan bahan ajar yang dilakukan agar *output* dari pembelajaran batik pada siswa kelas XI Jurusan Kriya Tekstil SMK Negeri 7 Ambon semakin berkualitas. Perancangan modul tutorial pembuatan motif batik diharapkan mampu menumbuhkan kreativitas peserta didik untuk dapat belajar secara mandiri, mengenal dan memanfaatkan teknologi komputer dalam pembuatan motif batik dengan baik.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode

pengembangan 4D yang terdiri dari *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Melalui proses validasi ahli materi, ahli media, serta bimbingan dari para dosen pembimbing, hasil akhir dari penelitian ini adalah modul tutorial pembuatan ragam hias batik dengan menggunakan teknologi komputer yang dianggap layak dan dapat digunakan oleh siswa kelas XI Jurusan Kria Tekstil SMK Negeri 7 Ambon.

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut, (Sugiyono, 2013: 407). Penelitian dan pengembangan berbeda dengan penelitian biasa yang hanya menghasilkan saran-saran bagi perbaikan, penelitian dan pengembangan menghasilkan produk yang langsung bisa digunakan. Produk tertentu yang dihasilkan tersebut disesuaikan dengan kebutuhan sehingga perlu dilakukan analisis kebutuhan sebelum membuat produk. Setelah produk tertentu jadi maka produk diuji kelayakannya sehingga dapat digunakan oleh pengguna dan produk tersebut dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya. Dalam penelitian ini difokuskan pada pengembangan modul tutorial pembuatan motif batik dengan menggunakan teknologi komputer.

B. Model Pengembangan

Model pengembangan yang dipakai pada penelitian ini adalah model 4D yang diperkenalkan oleh Thiagarajan, *et. al.* Model pengembangan ini terdiri dari 4 tahap, yakni; *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan) dan *disseminate* (penyebaran), (Thiagarajan dalam Ratumanan 2019: 61).

Direncanakan dalam model pengembangan 4D ini, peneliti tidak menyertakan proses *disseminate*

(penyebaran) karena keterbatasan dana dan waktu sehingga penelitian hanya sampai pada tahap *develop* (pengembangan). Pada tahap pengembangan, penilaian hanya dilakukan oleh para pakar (*expert appraisal*) dan tidak dilanjutkan dengan melakukan pengujian pengembangan (*developmental testing*) karena keterbatasan dana, waktu serta jarak tempat penelitian yang jauh.

C. Prosedur Pengembangan

Penelitian pengembangan ini menggunakan prosedur pengembangan Thiagarajan, yaitu melalui 4 tahap yang sering disebut 4D. Tujuan pengembangan yang ingin dicapai yaitu untuk menghasilkan suatu produk dan menguji kelayakan produk yang dihasilkan, yang mana untuk mencapai tujuan tersebut harus melalui prosedur tertentu. Pada penelitian pengembangan ini menghasilkan produk, yaitu modul tutorial pembuatan motif batik menggunakan teknologi komputer. Prosedur atau langkah-langkah yang akan dilakukan dalam penelitian dan pengembangan modul tutorial ini meliputi 3 tahap, yaitu: tahap *define*, tahap perancangan (*design*), dan tahap pengembangan (*develop*).

1. Tahap Define

Pada tahap ini peneliti akan melakukan pengumpulan data tentang masalah yang dihadapi guru dan siswa, menganalisis karakter siswa, mengidentifikasi kebutuhan belajar dengan melakukan wawancara kepada guru mata pelajaran, tujuannya untuk mendapatkan informasi bahan rancangan modul yang diharapkan. Setelah informasi terkumpul peneliti mencari literatur yang terkait dalam hal ini mencari kajian teori yang relevan sehingga dapat membuat desain modul sesuai kebutuhan.

2. Tahap Design

Setelah melakukan tahap *define*, maka peneliti akan melakukan pembuatan desain awal produk. Pada tahap ini peneliti mulai merancang produk untuk

memecahkan masalah. Tahap *design* antara lain meliputi:

- 1) Menentukan kompetensi inti dan kompetensi dasar, indikator, dan materi yang akan disampaikan.
- 2) Menyusun draf modul dan mengumpulkan bahan materi yang akan disampaikan.
- 3) Menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan
- 4) Membuat modul tutorial yang relevan dengan kebutuhan sesuai ketentuan pembuatannya.

3. Tahap *Develop*

Validasi desain dilakukan dengan cara menghadirkan dua validator yaitu ahli materi dan ahli media. Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan modul tutorial pembuatan motif batik tersebut. Dalam proses validasi ini ahli materi dan ahli media akan mengoreksi dan memberi masukan pada pengembangan modul tutorial tersebut agar dilakukan perbaikan bila memerlukan. Penilaian di sini masih bersifat penilaian berdasarkan pemikiran rasional, belum fakta lapangan.

Dalam kegiatan ini peneliti menyiapkan perangkat yang menjadikan pedoman dalam validasi modul. Perangkat tersebut antara lain: (1) permohonan validasi, (2) deksripsi penilaian, (3) kisi-kisi instrumen, (4) lembar validasi, dan (5) surat keterangan validasi yang meliputi ahli materi dan ahli media. Dengan dilakukannya proses validasi modul, maka dapat diketahui kelayakan modul tutorial tersebut.

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini mengembangkan modul pembelajaran dengan materi pembuatan motif batik menggunakan software coreldraw X7 yang disesuaikan dengan mata pelajaran Membuat pada kelas XI Jurusan Kriya tekstil SMK Negeri 7 Ambon.

1. Prosedur Pengembangan Media

Penelitian pengembangan ini terdiri dari tiga tahap, yaitu tahap pendefinisian (*define*), tahap perencanaan (*design*) dan tahap pengembangan (*develop*). Berikut adalah uraian setiap tahap tersebut.

a. Tahap *Define*

Pada tahap pendefinisian (*define*) peneliti menganalisis kebutuhan kemudian melanjutkan dengan mengumpulkan materi dan komponen pendukung yang akan digunakan dalam perancangan modul pembelajaran.

Dari hasil observasi dan wawancara kepada guru dan peserta didik, peneliti menemukan adanya permasalahan dalam pembelajaran khususnya pada saat mendesain motif batik secara manual. Guru menyampaikan bahwa peserta didik terkenda dalam proses mendesain motif batik karena kurangnya kemampuan mendesain secara manual.

Pembuatan motif batik merupakan kegiatan awal dalam rangkaian praktek membatik. Tahap ini disebut juga sebagai proses mendesain atau proses merancang motif yang akan diaplikasikan pada bahan dasar kain. Proses pembuatan motif batik memang dapat dilakukan secara manual namun memiliki beberapa kelemahan. Dari hasil observasi yang peneliti lakukan di kelas XI Jurusan Kriya Tekstil SMK Negeri 7 Ambon ditemukan beberapa masalah sebagai berikut;

- a. Untuk dapat memenuhi keseluruhan permukaan kain, teknik pengulangan bentuk sering digunakan sehingga bentuk motif yang dibuat terkadang mengalami distorsi pada saat peserta didik melakukan pengulangan bentuk motif secara manual.
- b. Didapati adanya masalah bagi peserta didik yang tidak begitu terampil mendesain motif batik secara manual sehingga membutuhkan waktu pengerjaan yang cukup lama untuk mengerjakannya.
- c. Ketidakmampuan mendesain secara manual membuat siswa tidak memiliki keberanian untuk bereksplorasi dengan baik, hingga banyak terdapat

ruang kosong dari permukaan kain yang tidak terisi dengan motif.

- d. Hasil desain motif menjadi kurang akurat dan jauh dari harapan.

Teknik pembuatan motif batik secara manual seperti ini masih dilakukan dalam pembelajaran pembuatan motif batik di kelas XI Jurusan Kriya Tekstil SMK Negeri 7 Ambon sampai dengan saat ini, sehingga produk batik yang dihasilkan masih jauh dari harapan yang diinginkan. Sementara itu SMK Negeri 7 Ambon memiliki potensi yakni fasilitas lab komputer yang dapat mendukung kegiatan belajar pembuatan motif batik dengan menggunakan komputer sehingga hasil pembelajaran dapat menjadi lebih berkualitas.

Berdasarkan analisis tersebut maka diperlukan sebuah bahan ajar tentang teknik pembuatan motif batik menggunakan komputer yang diharapkan dapat membantu peserta didik dalam merancang motif batik dan memperbanyak motif tersebut menjadi sebuah pola motif batik dengan mudah dan lebih akurat.

Dalam penelitian pengembangan pembuatan motif batik digunakan aplikasi Coreldraw X7 sebagai aplikasi pengolahan gambar berbasis vektor yang lebih familiar digunakan dalam membuat bentuk-bentuk dekoratif sehingga siswa akan lebih mudah mengekspresikan ide-ide kreatif mereka dengan bantuan *tool* yang terdapat pada Coreldraw X7.

Untuk mempermudah peserta didik dalam mempelajarinya maka bahan ajar ini dikemas dalam bentuk modul pembelajaran yang memuat tentang tutorial pembuatan motif batik menggunakan aplikasi Coreldraw X7 sehingga peserta didik dapat merancang motif batik menggunakan komputer dengan mengikuti langkah kerja yang tercantum dalam modul tersebut.

b. Tahap *Design*

Pada tahap *design* dilakukan pertama; persiapan perancangan modul pembelajaran meliputi pengadaan materi, pendukung materi, dan pemilihan media,

kedua; penyusunan bahan ajar, dan ketiga; perancangan modul. Ketiga tahap tersebut dirumuskan berdasarkan data yang didapatkan dari tahap *define*.

1) Persiapan Perancangan

a) Materi dan Pendukung Materi

Langkah awal yang dilakukan peneliti dalam tahap ini adalah mencari informasi tentang kurikulum yang digunakan oleh guru mata pelajaran batik, kemudian menentukan Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD) dan indikator yang akan dicapai dari pembelajaran pembuatan motif batik. Untuk membatasi pejabaran materi pada modul yang dirancang pada pengembangan ini peneliti hanya membahas salah satu kompetensi dasar sebagai bahan pengembangan modul pembelajaran yaitu; “Membuat gambar motif batik tulis modern”, sehingga dalam penjabaran materi lebih berorientasi kepada teknik pembuatan gambar motif batik modern dengan menggunakan aplikasi Coreldraw X7. Berikut tabel kompetensi inti dan kompetensi dasar;

Tabel 4.1 KI/KD

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
1. Mengolah, menalar, dan mengaji dalam ranah konkret dan abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan.	4.14. Membuat gambar motif batik tulis modern.

Indikator pencapaian kompetensi diuraikan sesuai dengan kompetensi dasar

di atas dengan mengambil dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) guru mata pelajaran batik tersebut kemudian dikembangkan oleh peneliti sesuai dengan target yang ingin dicapai dari penelitian pengembangan ini. Berikut adalah tabel indikator pencapaian kompetensi;

Tabel 4.2 Indikator Pencapaian Kompetensi

Indikator Pencapaian Kompetensi
4.14.1. Menjelaskan aplikasi/ software pembuatan gambar motif batik tulis modern menggunakan komputer.
4.14.2. Menjelaskan teknik pembuatan gambar motif batik tulis modern menggunakan komputer.
4.14.3. Menerapkan langkah kerja pembuatan motif batik tulis modern menggunakan komputer.
4.14.4. Mendesain motif batik tulis modern menggunakan komputer.
4.14.5. Menjelaskan alat dan bahan untuk mencetak pola motif batik tulis modern menggunakan komputer.
4.14.6. Melakukan proses mencetak pola motif batik modern sesuai prosedur yang benar.

Setelah mengetahui kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi tahap selanjutnya adalah peneliti menyusun poin-poin materi yang akan disampaikan kepada peserta didik. Sub materi pokok yang digunakan untuk menyusun modul tutorial pembuatan motif batik modern ini diuraikan sebagai berikut:

- a. Materi I: Pengenalan *software* Coreldraw X7 yang terdiri dari fungsi Coreldraw X7 dan pengenalan *interface* Coreldraw X7.
- b. Materi II: Fungsi dan cara kerja *tools* yang terdapat pada Coreldraw X7.
- c. Materi III: Merancang motif batik modern yang terdiri dari tahap persiapan dan langkah kerja pembuatan motif batik modern.
- d. Materi IV: Mencetak motif batik (*print out*).

Tahap selanjutnya adalah mengumpulkan materi dan komponen

pendukung materi yang dibutuhkan untuk merancang modul pembelajaran pembuatan motif batik modern menggunakan aplikasi Coreldraw X7 sesuai dengan poin-poin materi di atas. Materi dan komponen pendukung materi dikumpulkan dari buku dan internet. Adapun materi yang dikumpulkan adalah sebagai berikut:

- a. Materi pengenalan batik secara garis besar, terdiri dari pengertian batik dan macam-macam batik (dijabarkan dalam pendahuluan modul).
- b. Materi teknik penggunaan *software* coreldraw X7, terdiri dari pengenalan fungsi-fungsi *tool* dan cara penggunaannya.
- c. Materi alat, bahan dan cara mencetak pola motif batik.

Selain materi di atas peneliti juga menyiapkan materi tentang langkah kerja merancang motif batik modern menggunakan aplikasi Coreldraw X7. Tahap ini diawali dengan cara mencari terlebih dahulu ide motif yang akan dikembangkan dalam modul sebagai contoh pembuatan motif batik modern, kemudian dilanjutkan dengan pembuatan langkah kerjanya. Peneliti memilih ikon cengkeh sebagai salah satu contoh ide pembuatan motif batik tulis modern karena cengkeh merupakan salah satu hasil alam yang terkenal di daerah provinsi Maluku tempat lokasi sekolah berada. Cengkeh juga telah menjadi salah satu ikon provinsi Maluku.

Komponen pendukung materi yang dikumpulkan adalah berupa gambar alat dan bahan yang digunakan dalam berkarya antara lain komputer dan printer serta gambar referensi ikon cengkeh yang akan dijadikan sebagai ide untuk membuat gambar motif batik.

b) Pemilihan Media

Media yang dipakai dalam penelitian pengembangan ini adalah dalam bentuk modul pembelajaran yang berisikan tentang materi tutorial pembuatan motif batik tulis modern. Modul tutorial ini dirancang dengan harapan dapat

membantu peserta didik belajar secara mandiri langkah-langkah kerja pembuatan motif batik tulis modern menggunakan aplikasi Coreldraw X7. Dengan modul tutorial peserta didik akan lebih efektif menyimak dan mengikuti setiap langkah kerja di dalamnya sambil melakukan praktik pembuatan motif batik tulis modern menggunakan komputer.

Dalam pengembangan ini peneliti juga menggunakan aplikasi Coreldraw X7 untuk merancang modul dalam bentuk format *file cdr*, sedangkan setiap gambar langkah kerja pada pembahasan dan setiap *icon tool* diambil dari hasil *print screen* dengan menggunakan aplikasi Picpick dalam bentuk format *file png*.

2) Penyusunan Bahan Ajar

Pembuatan peta materi, menentukan judul dan menyusun naskah materi sesuai dengan sistematika penulisan modul.

a) Pembuatan Peta Materi

Sub materi pokok atau poin-poin materi yang telah ditentukan sebelumnya disusun dalam peta materi. Peta materi berfungsi sebagai alur penjabaran materi yang menggambarkan urutan dan hubungan antara materi satu dengan lainnya. Peta materi juga memberikan kemudahan bagi siswa untuk mengetahui tahapan dalam belajar. Berikut ini adalah gambar bagan peta materi untuk keperluan rancangan penyusunan materi modul tutorial pembuatan motif batik menggunakan aplikasi coreldraw x7:

KESIMPILAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian pengembangan modul pembelajaran ini sebagai berikut:

1. Hasil penelitian ini adalah produk berupa modul pembelajaran pembuatan motif batik secara *computerize* menggunakan aplikasi Coreldraw X7 yang dikemas dalam bentuk buku tutorial. Modul pembelajaran dengan judul “Tutorial Pembuatan Motif batik Menggunakan

Aplikasi Coreldraw X7” terdiri dari 63 halaman. Modul tersebut dirancang sesuai dengan kompetensi yang diajarkan untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran peserta didik kelas XI Jurusan Kriya tekstil SMK Negeri 7 Ambon.

2. Proses/prosedur pengembangan modul pembelajaran tutorial pembuatan motif batik menggunakan aplikasi Coreldraw X7 melalui beberapa tahapan yaitu melakukan pendefinisian (*define*), perancangan (*design*) dan pengembangan (*develop*). Pada tahap pendefinisian diperoleh data-data tentang materi dan pendukung materi yang dibutuhkan dalam perancangan modul pembelajaran. Selanjutnya tahap perancangan (*design*) dimulai dengan menentukan desain layout modul, kemudian menyusun setiap sub materi sesuai sistematika penulisan modul. Tahap terakhir adalah tahap pengembangan (*develop*). Pada tahap ini produk modul pembelajaran melewati uji kelayakan produk yang diuji oleh validator/para ahli materi dan media.
3. Kelayakan modul pembelajaran tutorial pembuatan motif batik menggunakan aplikasi Coreldraw X7 ini adalah sebagai berikut:
 - a. Hasil penilaian ahli materi antara lain, aspek kualitas materi mendapat nilai X (rata-rata tiap aspek) sebanyak 4,42 artinya kualitas materi dikategorikan sangat layak karena $4,42 > 4,2$, dan aspek kemanfaatan materi mendapatkan nilai X (rata-rata tiap aspek) sebanyak 4,43, artinya aspek kemanfaatan materi dikategorikan sangat layak $4,43 > 4,2$.
 - b. Hasil penilaian ahli media antara lain, Aspek kualitas media mendapat nilai X (rata-rata tiap aspek) sebanyak 4,27 artinya kualitas media dikategorikan sangat layak karena $4,27 > 4,2$. Aspek penggunaan bahasa mendapatkan nilai X (rata-rata tiap aspek) sebanyak 4,71,

artinya aspek penggunaan bahasa dalam modul tutorial pembuatan motif batik menggunakan coreldraw X7 dikategorikan sangat layak $4,71 > 4,2$. Aspek layout media mendapat nilai X (rata-rata tiap aspek) sebanyak 4 artinya *layout* media dikategorikan baik karena $3,4 < X \leq 4,2$.

Sehingga modul tutorial pembuatan motif batik menggunakan aplikasi Coreldraw X7 diinterpretasikan sangat membantu untuk digunakan sebagai penunjang dalam proses pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan pengalaman yang dialami oleh peneliti selama merancang modul pembelajaran maka peneliti memberi saran sebagai berikut:

1. Modul pembelajaran ini disarankan untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran oleh guru sebagai bahan belajar mandiri bagi peserta didik sehingga pembelajaran membuat menjadi lebih optimal.
2. Modul pembelajaran ini diharapkan dapat memberi masukan bagi guru dalam pengembangan modul pembelajaran membuat khususnya cara membuat motif batik menggunakan aplikasi Coreldraw X7.
3. Untuk peneti selanjutnya, modul pembelajaran yang dikembangkan dapat menjadi referensi untuk membuat modul pembelajaran yang lebih inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *Panduan Pengembangan bahan Ajar*.
- Haling Abdul, dkk. 2007. *Perencanaan Pembelajaran*. Makassar. Badan Penerbit UNM
- Ismail. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Tata Cara Penggunaan Oil Pastel*. Skripsi. Makassar. Fakultas Seni dan Desain UNM.
- Ratumanan T.G. 2019. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta. Rajawali Pers.
- Sadiman Arief. 2010. *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya)*. Jakarta. Rajawali Pers
- Simatupang, dkk. 2017. Unsur Kombinasi Pada Visualisasi Ragam Hias Batik Klasik Semèn Gaya Yogyakarta. *Jurnal*. Yogyakarta.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R & D)*. Bandung: Alfabeta.
- Susiliana, Rudi. 2009. *Media Pembelajaran (Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan penilaian)*. Bandung. CV. Wacana Prima
- Tim, 2019. *Pedoman Penulisan Tugas Akhir Mahasiswa*, Edisi I. Makassar: FSD Universitas Negeri Makassar.
- Kustandi, Cecep, Bambang Sutjipto. 2008. *Media Pembelajaran*. Bogor: Ghalia