

MEDIA INTERAKTIF “AYO MENGENAL MOTIF BATIK KLASIK” DALAM PEMBELAJARAN APRESIASI BATIK BAGI SISWA SEKOLAH DASAR

Ratih Ayu Pratiwinindya¹

¹Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima Oktober 2018
Disetujui Desember 2018
Dipublikasikan Januari 2019

Keywords:

apresiasi, batik klasik,
media pembelajaran, media
interaktif

Abstrak

Pembelajaran apresiasi kurang diminati siswa karena dalam penyampaianya cenderung monoton dan kurang menarik. Dari kondisi tersebut, dianggap perlu dikembangkan sebuah pembelajaran apresiasi, khususnya apresiasi motif Batik menggunakan media pembelajaran sehingga lebih menarik dan efektif. Penelitian ini bertujuan mengkaji masalah media pembelajaran media interaktif “Ayo Mengenal Motif Batik Klasik”. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian pengembangan. Subyek penelitian adalah siswa kelas VI SD Labschool UNNES. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi, angket, dan test uji coba media. Data yang dikumpulkan dianalisis dengan teknik deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran yang diaplikasikan pada siswa kelas VI SD Labschool UNNES siswa lebih antusias dan senang, dibandingkan pembelajaran sebelumnya. Kemampuan siswa memberikan respon dalam pembelajaran apresiasi motif batik klasik melalui lembar apresiasi terbukti baik. Hasil validasi pakar media pembelajaran mendapatkan nilai yang tinggi, sehingga media pembelajaran layak untuk diterapkan dalam pembelajaran apresiasi di sekolah.

PENDAHULUAN

Apresiasi seni selayaknya mendapat perhatian dan ruang yang cukup dalam pembelajaran. Karena melalui apresiasi seni, peserta didik dapat menikmati dan menghargai karya seni dengan optimal. Apresiasi dalam kurikulum mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya SD, bertujuan agar siswa memiliki kemampuan menghargai seni, baik itu terhadap karya seni maupun terhadap penciptanya.

Melalui kegiatan apresiasi pula, para siswa sebagai penerus bangsa diharapkan memiliki kemampuan untuk memahami nilai-nilai yang melekat dalam budaya

bangsanya. Harapannya, selain siswa dapat terangsang batinnya, sehingga dapat merangsang pula moral dan kepribadiannya untuk mencintai budaya bangsanya juga siswa dapat menanamkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu warisan budaya yang melekat erat menjadi jatidiri bangsa Indonesia adalah batik. Pada masa kini terjadi industrialisasi pakaian batik sebagai dampak diakuinya batik sebagai warisan budaya internasional khas Indonesia oleh UNESCO. Setelah lama hampir dilupakan masyarakat pendukungnya, kekhasan pakaian batik bahkan telah dijadikan salah satu bagian

identitas di berbagai instansi dan pemerintah daerah (Supatmo, 2015: 113). Seperti yang diketahui bersama bahwa batik merupakan warisan budaya bangsa yang dimiliki hampir di setiap daerah di Indonesia dengan ciri khas masing-masing. Begitu pun dengan Daerah Istimewa Yogyakarta dan kota Surakarta yang merupakan sumber dari terciptanya Batik Klasik pedalaman yang sarat makna simbolis serta nilai-nilai yang dapat diteladani siswa dalam kehidupan mereka sehari-hari. Oleh karena itu, pemahaman serta penanaman nilai-nilai pada motif Batik Klasik ini perlu untuk diperkenalkan sedini mungkin melalui pembelajaran apresiasi.

Menurut Schechner (1993) tidak jauh berbeda dengan kesenian wayang sesuai dengan aspek sosiofaks batik selalu dibicarakan dengan pendekatan *normative expectation*. Dalam pendekatan ini batik merupakan bagian dari budaya istana Jawa, yang telah mencapai tataran klasik sehingga selalu sarat dengan nilai - nilai simbolik atau benar-benar adiluhung (Pratiwinindya, 2017). Dari beberapa dasar pemikiran tersebut, peneliti berkeinginan agar potensi kearifan budaya lokal ini terus dilestarikan dengan cara mengangkat serta menjaganya. Salah satu yang dapat dilakukan adalah melalui pendidikan formal di sekolah dalam pembelajaran apresiasi terutama pada tingkatan sekolah dasar.

Kegiatan apresiasi pada tingkatan sekolah dasar terdapat dalam kurikulum 2013, tertuang dalam kompetensi inti 3 yaitu memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain. Kompetensi dasar yang berkaitan dengan apresiasi terhadap budaya Indonesia salah satunya terdapat pada kompetensi dasar kelas VI, yaitu pada kompetensi dasar 3.5 terdapat kompetensi untuk memahami kajian tentang seni budaya Indonesia dengan bantuan guru dan teman serta media pembelajaran dengan

menggunakan bahasa Indonesia.

Namun, pada kenyataannya di lapangan, penerapan Kompetensi Dasar (KD) ini seperti yang terjadi pada pembelajaran apresiasi Batik di kelas VI SD Labschool UNNES, pembelajaran apresiasi tentang Batik belum berjalan dengan maksimal. Pembelajaran lebih menitikberatkan pada kegiatan ekspresi dibandingkan dengan apresiasi. Pembelajaran apresiasi kurang diminati siswa karena dalam penyampaiannya di kelas kurang menarik. Didasari oleh hal tersebut, peneliti mengembangkan kegiatan apresiasi yang diharapkan dapat menumbuhkan kebanggaan kesadaran dan kemampuan apresiasi terhadap beragam budaya yang ada di daerah mereka.

Pelaksanaan pembelajaran apresiasi di sekolah dasar perlu strategi khusus. Ditambah lagi dengan semakin berkembangnya teknologi dan ilmu pengetahuan saat ini, maka pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya di sekolah dasar kiranya juga perlu bergegas mengikuti ritme perkembangan teknologi. Saat ini, model-model pembelajaran telah berkembang lebih baik, terbukti dengan diterapkannya model pembelajaran yang bervariasi baik dalam hal apresiasi maupun ekspresi. Hal ini didukung dengan berlakunya Kurikulum 2013 yang pada pelaksanaan kurikulumnya disesuaikan dengan potensi sekolah masing-masing. Setiap sekolah diberi wewenang untuk mengembangkan metode pembelajaran sendiri.

Strategi khusus yang peneliti kembangkan dalam pembelajaran apresiasi untuk kelas VI sekolah dasar adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang berbantuan media. Media yang dikembangkan berbasis audiovisual seperti video, multimedia interaktif, dan animasi gambar karena media tersebut lebih efektif, efisien dan lebih mengena pada tujuan pembelajaran yang ingin dicapai (Nandi, 2006). Keuntungan pembelajaran menggunakan media adalah pembelajaran akan menjadi lebih menarik dan interaktif, kualitas pembelajaran akan lebih meningkat

dan sikap positif siswa terhadap apa yang diajarkan menjadi meningkat (Sadiman, dkk, 2002).

Patterson (1983) menyatakan bahwa pengajaran guru lebih baik jika menggunakan komputer sebagai penyokong teknik pengajaran (*supplementary teaching technique*). Pembelajaran berbantuan komputer bukan saja dapat meningkatkan motivasi siswa, malah dapat meningkatkan prestasi dan dapat mewujudkan perluasan pembelajaran yang lebih positif terutama pada pendidikan seni rupa. Hal ini telah diakui oleh Chambers dan Sprecher (dalam Sopandi, 2003) bahwa pembelajaran berbantuan komputer dapat menghemat waktu pembelajaran, di samping dapat meningkatkan mutu pembelajaran. Manakala siswa yang mendengar, melihat dan berkomunikasi secara terus menerus melalui media, khususnya multimedia interaktif, presentasi penerimaan dan pemahamannya terhadap materi pembelajaran sebanyak 75%. Hal tersebut disampaikan oleh Perry, Menee dan Struthens (dalam Sopandi, 2003). Menurut Schwier dan Misanchuk, (dalam Sopandi, 2003) multimedia interaktif haruslah mempunyai ciri yang melibatkan pembelajaran dari berbagai sumber yang merupakan gabungan dari unsur audio, video dan movement (AVM), Jika dibandingkan dengan cara yang lama yaitu metode pembelajaran yang dilaksanakan dengan teori saja, media interaktif akan lebih efektif.

Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran berbasis komputer perlu dilakukan, yaitu dengan menciptakan media yang mampu menumbuhkan keinginan siswa untuk mengenal dan belajar dalam suasana yang menyenangkan berupa media interaktif. Media interaktif yang dikembangkan untuk diaplikasikan dalam pembelajaran apresiasi batik dalam penelitian ini diberi judul "Ayo Mengenal Motif Batik Klasik" untuk siswa kelas VI SD Labschool UNNES. Berdasarkan observasi, pembelajaran batik mengalami ketimpangan dalam hal kegiatan apresiasi,

namun memiliki sumberdaya yang memadai untuk melaksanakan pembelajaran berbasis komputer berupa media interaktif.

Berdasarkan paparan di atas, penelitian ini bertujuan mengkaji masalah proses pengembangan media interaktif "Ayo Mengenal Motif Batik Klasik" dan hasil penerapan media interaktif "Ayo Mengenal Motif Batik Klasik" dalam pembelajaran apresiasi motif batik klasik pada siswa kelas VI SD Labschool UNNES.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi, angket, dan test uji coba media dengan analisis deskriptif. Sasaran penelitian adalah siswa Kelas VI SD Labschool UNNES, 10 siswa Kelas VI B sebagai sasaran uji coba terbatas dan 26 siswa Kelas VI A sebagai sasaran penerapan model media pembelajaran.

Penelitian didahului dengan observasi, pembuatan media, dan uji coba terbatas kepada 10 siswa kelas VI B, setelah didapati hasil dari uji coba terbatas kemudian diadakan revisi produk untuk memperbaiki kekurangan yang ada pada uji coba terbatas. Dan hasil uji coba media diperbaiki kemudian dilakukan penerapan media dalam skala besar dalam pembelajaran apresiasi. Hasil diaplikasikan kemudian dilakukan evaluasi terhadap pelaksanaan pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran Apresiasi di SD Labschool UNNES

Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya di SD Labschool UNNES dilaksanakan sesuai dengan kurikulum. Menurut pengamatan, pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya khususnya seni rupa di SD Labschool UNNES belum maksimal, sehingga sangat berpengaruh pada pencapaian kompetensi siswa. Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya khususnya seni rupa lebih menitikberatkan pada kegiatan ekspresi, sedangkan

kegiatan apresiasi sangat jarang dilakukan. Pembelajaran apresiasi dilaksanakan hanya sebatas pemahaman teori dan mengenali karya seni rupa melalui gambar. Media pembelajaran untuk kegiatan apresiasi yang digunakan oleh guru adalah buku pelajaran seni budaya untuk jenjang sekolah dasar. Namun untuk kegiatan ekspresi, sangat berkembang dengan baik. Guru menggunakan banyak sekali media yang dapat digunakan siswa untuk berekspresi.

Rancangan Pembelajaran Apresiasi Motif Batik Klasik Menggunakan Media Interaktif.

Melihat keadaan yang telah dipaparkan pada subbab sebelumnya, peneliti merancang pembelajaran berbantuan media interaktif yang mendukung kegiatan berapresiasi dengan materi apresiasi motif Batik Klasik. Pembelajaran apresiasi karya seni rupa menggunakan media interaktif merupakan suatu bentuk pembelajaran apresiasi yang dilaksanakan dengan memberi pengalaman belajar berapresiasi karya seni rupa berupa motif batik klasik dengan cara yang menarik, menyenangkan, seperti layaknya mereka sedang bermain. Penggunaan media interaktif, khususnya untuk materi apresiasi motif batik klasik belum pernah dilaksanakan sebelumnya di SD Labschool UNNES.

Perencanaan yang dibuat berupa tahapan proses pembelajaran yang dilaksanakan dalam satu kali pertemuan. Pembelajaran seni budaya yang semula dilaksanakan di ruang kelas, dilanjutkan di ruang multimedia. Hal ini merupakan prakondisi yang harus dipenuhi karena media pembelajaran yang digunakan membutuhkan komputer untuk mengoperasikannya. Pelaksanaan pembelajaran seni budaya di ruang multimedia merupakan suatu bentuk perwujudan *moving class* yang dicanangkan sebagai sistem pembelajaran di SD Labschool UNNES. Tahapan proses pembelajaran dimulai dengan memberikan informasi tujuan pembelajaran dan kompetensi dasar yang akan dicapai siswa,

kemudian dilanjutkan dengan apersepsi. Apersepsi yang diberikan oleh guru berupa tanya jawab tentang benda-benda di sekitar kelas yang menggunakan motif batik. Tanya jawab tentang pengalaman siswa mengunjungi kota penghasil batik. Tanya jawab tentang pengalaman siswa mengunjungi kota Yogyakarta dan Surakarta. Mengajak siswa menuju ruang multimedia untuk belajar tentang motif batik klasik. Selanjutnya siswa didampingi guru untuk melihat tayangan dari media interaktif yang ditayangkan dalam personal computer siswa masing-masing.

Materi yang terdapat didalam media interaktif menayangkan informasi singkat tentang pengetahuan tentang batik secara umum. Kemudian beberapa motif batik klasik yaitu Parang Rusak, Kawung, Semen Rama, Truntum, dan Sida Mukti. Terdapat pula karakteristik dan fungsi dari tiap-tiap batik tersebut. Untuk menarik perhatian siswa, serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, strategi yang digunakan adalah dengan menyelipkan permainan puzzle yang dapat memberikan tantangan yang menyenangkan pada siswa.

Tahapan proses pembelajaran selanjutnya adalah kegiatan evaluasi. Inti pembelajaran ini untuk memberikan pembelajaran apresiasi. Salah satu strategi untuk mengevaluasi kemampuan apresiasi siswa, dilakukan dengan memberikan beberapa pertanyaan secara lisan seputar batik klasik. Pertanyaan yang diberikan berisi tentang nama, karakteristik, dan fungsi dari motif batik klasik yang telah mereka pelajari. Selain evaluasi secara lisan, terdapat pula evaluasi secara tertulis yaitu melalui lembar apresiasi siswa. Dalam lembar tersebut, terdapat lima gambar motif yang telah mereka pelajari menggunakan media interaktif, dari kelima motif tersebut siswa dipersilakan untuk memilih motif mana yang paling mereka sukai dan memberikan alasannya mengapa menyukai motif tersebut. Pada taraf siswa SD kelas VI, tingkat apresiasinya sebatas melihat, menyebutkan, dan berapresiasi melalui penilaian suka atau tidak. Sedangkan untuk

melihat kemampuan berapresiasi mereka lebih jauh, dapat dilihat dari kemampuan mereka dalam menentukan motif mana yang mereka sukai dan alasan yang dikemukakan menggunakan bahasa masing-masing.

Selain rencana pembelajaran, produk yang dirancang penulis adalah media pembelajaran berupa media interaktif dengan materi tentang batik untuk membantu pembelajaran apresiasi karya seni rupa. Media ini diharapkan dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran dengan maksimal.

Dari perancangan media tersebut, dilakukan uji coba terbatas kepada siswa kelas VI B dan penerapan skala besar kepada siswa kelas VI A SD Labschool UNNES. Uji coba atau penelitian yang akan dilaksanakan merupakan penelitian untuk melihat pemanfaatan produk media pembelajaran serta tanggapan siswa dan guru terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

Deskripsi Media Interaktif “Ayo Mengenal Motif Batik Klasik”

Deskripsi media pembelajaran berupa media interaktif akan dijabarkan dalam bentuk profil media interaktif. Profil media interaktif berikut ini berisi tentang deskripsi yang membedah karya media pembelajaran media interaktif.

Model media interaktif tersebut berjudul “Ayo Mengenal Motif Batik Klasik”. Paparan deskripsi produk disampaikan berdasarkan menu-menu yang terdapat di dalamnya, meliputi menu Pembuka dan Isi. Menu pembuka meliputi Intro dan Home. Pada menu isi terdapat tiga sub menu yakni Batik Kita, Mengenal Motif Batik Klasik dan Permainan. Berikut ini merupakan gambar klasifikasi menu media interaktif “Ayo Mengenal Motif Batik Klasik”.



Gambar 1. Diagram Profil Media Interaktif “Ayo Mengenal Motif Batik Klasik”



Gambar 2. Tampilan Pembuka Media Interaktif “Ayo Mengenal Motif Batik Klasik”



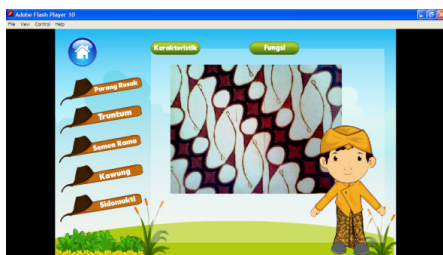
Gambar 3. Tampilan Intro pada Media Interaktif “Ayo Mengenal Motif Batik Klasik”



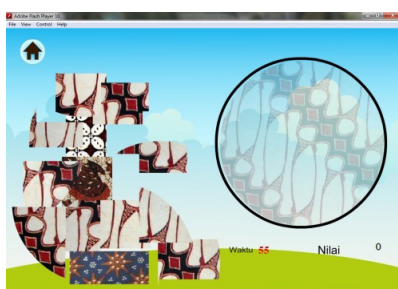
Gambar 4. Tampilan Home pada Media Interaktif “Ayo Mengenal Motif Batik Klasik”



Gambar 5. Sample Tampilan Menu Batik Kita pada Media Interaktif “Ayo Mengenal Motif Batik Klasik”



Gambar 6. Sample Tampilan Menu Mengenalkan Motif Batik Klasik pada Media Interaktif “Ayo Mengenal Motif Batik Klasik”



Gambar 7. Sample Tampilan Menu Permainan Merangkai Batik pada Media Interaktif “Ayo Mengenal Motif Batik Klasik”

Pada tampilan pembuka (Gambar 2) dimunculkan Logo UNNES, judul media dan nama pembuat. Durasi untuk tampilan ini kurang lebih 10 detik. Kemudian terdapat tombol Mulai yang mengantarkan pengguna masuk ke halaman selanjutnya, untuk memulai cerita. Background yang muncul merupakan instrumental lagu yang berjudul “Lir-Iilir”. Pengguna dapat menemui tampilan menu ini pada awal pembukaan media.

Setelah menekan tombol mulai, maka dimulailah intro selanjutnya yang berbentuk cerita (Gambar 3). Di dalam media interaktif ini terdapat dua tokoh sebagai pemandu pengguna. Untuk tokoh anak laki - laki bernama Arya, sedangkan untuk tokoh anak perempuan bernama Ayu. Pada tampilan intro ini, Arya dan Ayu mengutarakan tujuan mereka untuk berpetualang mengenal budaya Indonesia. Mereka berlayar menggunakan kapal. Sebelum menentukan kemana mereka akan berlayar, pada tampilan intro ditampilkan peta Indonesia. Mereka mengutarakan alasan mengapa mereka pergi berpetualang adalah untuk mengenal budaya Indonesia dengan menampilkan kalimat ajakan kepada pengguna bahwa kita sebagai anak Indonesia harus bangga dengan kekayaan budaya Indonesia karena Indonesia memiliki beragam budaya. Tayangan dari tampilan pembuka sampai intro, berlangsung selama kurang lebih 20 detik.

Selanjutnya, pada tampilan intro, terdapat tombol Lanjut untuk melanjutkan ke halaman selanjutnya, yaitu halaman Home (Gambar 4). Home merupakan halaman utama media pengenalan motif batik klasik. Arya dan Ayu ditampilkan dalam halaman ini sebagai pemandu, karena mereka lah yang melakukan perjalanan. Halaman ini memuat tentang isi dari media interaktif itu sendiri, pertama yakni tentang sekilas batik secara umum dapat dimulai dengan menekan tombol menu Batik Kita (Gambar 5), selanjutnya barulah pada motif klasik dengan menekan tombol gambar Mengenalkan Motif Batik Klasik (Gambar 6).

Menu pilihan Mengenal Motif memuat informasi tentang beberapa motif batik klasik, antara lain Parang Rusak, Truntum, Semen Rama, Kawung, dan Sidomukti. Kelima motif tersebut dipilih karena telah berada dalam tataran klasik. Dikatakan klasik karena nilai estesisnya telah berada pada tingkatan puncak, selain itu juga memiliki nilai filosofi yang luhur sehingga dapat dijadikan sebagai pegangan oleh masyarakat. Yang tak kalah pentingnya, eksistensi motif-motif ini sudah tidak diragukan lagi, dari zaman dimulainya pembuatan motif batik tersebut, hingga sekarang. Pada menu pilihan Mengenal Motif, jika ditekan akan muncul beberapa sub bagian yang berisi beberapa motif. Motif tersebut adalah Parang Rusak, Truntum, Semen Rama, Kawung, dan Sidomukti. Selain kelima tombol pilihan tersebut, juga ada tombol Home untuk kembali ke tampilan Home. Pengguna tidak memiliki batasan waktu saat mengoperasikan halaman ini.

Setelah memasuki menu pilihan motif dalam menu mengenal motif Batik Klasik, pada menu sub isi, misalnya Motif Parang Rusak, di dalamnya memuat informasi tentang gambar motif, karakteristik termasuk didalamnya adalah tentang warna motif, kemudian yang ketiga adalah fungsi motif serta nilai-nilai yang terkandung dalam motif tersebut. Pengguna tidak memiliki batasan waktu dalam mengoperasikan halaman ini, pengguna dapat memilih sesuai keinginan, dapat memilih tombol Karakteristik terlebih dahulu atau tombol Fungsi terlebih dahulu. Begitupun berlaku pada motif yang lain.

Pada menu yang terakhir sebagai penambah daya tarik dan daya serap pengguna terdapat latihan yang berupa puzzle dengan menekan tombol Permainan (Gambar 7). Menu pilihan Permainan, ditampilkan halaman Puzzle yang diberi nama Merangkai Batik. Terdapat sebuah papan pilihan yang akan mengantarkan pengguna untuk memulai permainan Puzzle dengan menggunakan gambar motif batik klasik. Puzzle ini merupakan penambah daya tarik agar anak-anak tertarik untuk mempelajari motif-motif ba-

tik klasik dengan metode yang menyenangkan seperti bermain.

Gambar motif pertama yang harus diselesaikan oleh pengguna adalah gambar batik Parang Rusak pada tampilan halaman Permainan. Kemudian untuk memulai permainan pengguna dapat menekan tombol "Main". Jika sudah dipilih maka akan muncul tampilan halaman permainan. Waktu untuk menyelesaikan Puzzle ini adalah selama 60 detik. Pengguna harus mencocokkan potongan acak gambar yang ada di sebelah kiri, untuk kemudian dipasangkan pada gambar yang ada di sebelah kanan. Jika pengguna berhasil mencocokkan dengan sempurna potongan gambar tersebut menjadi gambar yang utuh, maka pengguna dinyatakan berhasil dan memperoleh skor 100. Namun, jika pengguna gagal menyelesaikan Puzzle dalam 60 detik, maka secara otomatis pengguna dinyatakan gagal dan harus mengulang permainan. Jika berhasil maka pengguna dapat maju ke gambar yang selanjutnya.

Media interaktif "Ayo mengenal Motif Batik Klasik" merupakan media pembelajaran apresiasi berbasis audiovisual dan merupakan media yang mampu menampung beragam data digital, baik yang sifatnya tekstual, visual, audio, animasi, maupun data yang bersifat interaktif. Media interaktif tersebut dapat menjadi strategi yang tepat untuk menarik perhatian siswa kelas VI SD Labschool UNNES dalam pembelajaran apresiasi motif batik klasik.

Proses Evaluasi Prototipe Media Pembelajaran

Setelah media pembelajaran selesai dibuat, ada sebuah proses yang dilakukan sebelum media benar-benar diterapkan dalam sebuah pembelajaran, yaitu evaluasi prototipe oleh pakar. Penilaian dari pakar media sebagai evaluator media pembelajaran terbagi dari 10 aspek. Penilaian dilakukan oleh pakar media 1 dan 2. Media pembelajaran dikatakan layak apabila rata-rata hasil penilaian dari pakar media 1 dan pakar media 2 memperoleh nilai $\geq 67,5\%$ dengan

rentan skor setiap penilaian pernyataan antara 1-5.

Sepuluh aspek yang dinilai adalah sebagai berikut: pertama kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, pada aspek dua kemudahan pengoperasian, aspek tiga pemahaman hal-hal abstrak dan konkret, aspek empat meningkatkan motivasi belajar, aspek lima tampilan media, aspek enam membantu memahami konsep, aspek tujuh membantu mengaitkan konsep dengan realita, aspek delapan membantu pelaksanaan apresiasi dengan metode yang menyenangkan, aspek sembilan meningkatkan minat siswa, aspek sepuluh memberikan pengalaman belajar baru.

Berdasarkan hasil penilaian dari pakar media 1 diperoleh skor 40 dengan persentase 80% dan termasuk dalam kriteria tinggi. Berdasarkan hasil penilaian dari pakar media 2 sebagai validator media pembelajaran, total skor yang diperoleh adalah 45 dengan persentase 90% dan termasuk dalam kriteria tinggi.

Setelah prototipe dievaluasi oleh pakar, proses yang dilakukan selanjutnya adalah uji coba terbatas. Pada uji coba terbatas, diambil 10 siswa dari Kelas VI B SD Labschool UNNES. Proses pembelajaran pada uji coba terbatas dilaksanakan dalam satu kali pertemuan. Apresiasi motif batik klasik dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran media interaktif. Pra kondisi yang harus dipenuhi untuk melaksanakan pembelajaran ini adalah dengan menyiapkan komputer untuk tiap-tiap anak, agar mereka dapat mengeksplorasi dengan leluasa.

Dari hasil pengamatan, selama proses pembelajaran siswa terlihat senang dan tertarik pada media yang digunakan. Siswa menjalankan setiap perintah guru dengan seksama. Pada saat mengerjakan puzzle siswa juga terlihat sangat antusias. Namun berdasarkan pengamatan terdapat sedikit kelemahan media pembelajaran yang dikembangkan karena hanya berbasis visual saja, sehingga kurang menarik antusias siswa. Bahasa yang digunakan pada media inter-

aktif pada uji coba terbatas dirasa kurang komunikatif, sehingga berdasarkan pengamatan beberapa siswa mengalami kebingungan. Berdasarkan pengamatan terdapat beberapa siswa kurang antusias dan terlihat bosan. Namun, siswa tetap melakukan apresiasi dengan baik berdasarkan angket dan pengamatan.

Dari hasil uji coba terbatas, didapati masih ada beberapa kekurangan. Dari sisi media, masih kurang menarik bagi siswa, bahasa yang digunakan ada beberapa yang sulit untuk dimengerti. Tujuan pembelajaran, yang berupa kegiatan untuk berapresiasi karya juga belum terlaksana. Pembelajaran hanya sebatas kegiatan pada ranah kognisi atau pemberian pengetahuan, kegiatan berapresiasi masih belum terlaksananya karena sejatinya apresiasi merupakan pembelajaran pada ranah afeksi/ sikap bukan kognisi/ pengetahuan semata. Atas dasar kelemahan itu perlu adanya revisi atau perbaikan produk.

Beberapa kelemahan model pembelajaran apresiasi pada uji coba terbatas kemudian direvisi, sebelum diaplikasikan ke uji skala besar. Kelemahan media yang ditemukan adalah berkaitan dengan media interaktif yang hanya berbasis visual membuat kegiatan pembelajaran terlalu monoton dan kurang aktif. Kelemahan kedua pada bahasa yang digunakan dalam media interaktif kurang komunikatif dan bahasa yang digunakan terdapat beberapa istilah yang sulit dimengerti, sehingga membuat beberapa siswa kebingungan. Kelemahan tersebut membuat beberapa siswa kurang antusias dalam melakukan apresiasi motif batik klasik. Selain itu, pada uji coba terbatas belum dilaksanakan kegiatan apresiasi yang lebih mendalam tentang motif batik klasik. Uji coba yang dilakukan pada uji terbatas, dirasa hanya mengevaluasi tentang media pembelajaran semata, kurang adanya evaluasi mengenai kemampuan apresiasi siswa secara lebih dalam. Kemampuan berapresiasi dinilai dari kemampuan siswa menjawab pertanyaan lisan dari guru. Oleh karena itu

penulis mengembangkan evaluasi tentang kemampuan berapresiasi siswa melalui lembar apresiasi siswa.

Di dalam lembar apresiasi tersebut, siswa dipersilahkan untuk memilih dan menilai dari kelima motif yang telah dipelajari manakah motif yang paling mereka sukai, dan menuliskan alasan mengapa mereka menyukai motif tersebut. Evaluasi ini dapat mengetahui lebih jauh tentang kemampuan berapresiasi siswa. Hasil revisi pada uji coba terbatas diaplikasikan pada penelitian tahap selanjutnya, yaitu uji skala besar.

Hasil Penerapan Media Interaktif “Ayo Mengenal Motif Batik Klasik” dalam Pembelajaran Apresiasi pada Siswa Kelas VI SD Labschool UNNES

Media interaktif “Ayo Mengenal Motif Batik Klasik” ini diterapkan pada 26 siswa dari kelas VI A SD Labschool UNNES. Proses pembelajaran dilaksanakan dengan cara moving class, sebelumnya guru melaksanakan pembelajaran di ruang kelas selanjutnya guru mengajak siswa ke ruang multimedia yang sangat mendukung proses pembelajaran menggunakan media interaktif. Pembelajaran diawali dengan memberikan tujuan dan kompetensi dasar yang akan dicapai oleh siswa. Kemudian dilanjutkan dengan apersepsi yang dilakukan oleh guru berupa tanya jawab tentang benda-benda di sekitar kelas yang menggunakan motif batik, kemudian dilanjutkan dengan tanya jawab tentang pengalaman siswa mengunjungi kota penghasil batik, tanya jawab tentang pengalaman siswa mengunjungi kota Yogyakarta, kemudian mengajak siswa menuju ruang multimedia untuk belajar tentang motif batik klasik.

Selanjutnya siswa diarahkan untuk menggunakan media yang telah dimasukkan dalam komputer kemudian mereka dipersilahkan untuk mengoperasikannya. Media interaktif selain berisi tentang gambar, nama, karakteristik, warna dan fungsi motif batik klasik juga berisi puzzle yang digunakan sebagai alat untuk membantu pengamatan

apresiasi siswa. Siswa diharapkan mampu menyusun puzzle yang dipaparkan dalam media pembelajaran, melalui puzzle selain menarik perhatian siswa juga membantu peneliti dalam mengobservasi tingkat apresiasi siswa.

Selama proses pembelajaran siswa terlihat senang dan tertarik media yang dikembangkan. Siswa mampu menjalankan media interaktif tanpa kesulitan. Siswa juga mengikuti setiap petunjuk guru dengan seksama. Pada saat mengerjakan puzzle siswa juga terlihat sangat antusias dan semua siswa mampu menyelesaikan puzzle yang diberikan di dalam media interaktif.

Sebagai evaluasi untuk mengetahui kemampuan berapresiasi siswa tentang motif batik klasik, dilakukan test lisan dan tes tertulis. Tes lisan dilakukan dengan memberikan beberapa pertanyaan tentang materi motif batik klasik siswa terlihat sangat antusias dalam memberikan respon atas pertanyaan yang diberikan oleh guru. Selain hasil penilaian puzzle, dan tes lisan dilaksanakan pula test tertulis yang tujuannya untuk menilai sejauh mana tingkat apresiasi yang telah dicapai oleh siswa.

Bentuk dari tes tertulis berupa lembar apresiasi siswa, lembar apresiasi siswa berisi pertanyaan tentang motif batik mana yang mereka sukai dan apa alasannya. Setiap siswa memberikan jawaban yang beragam, mampu memilih salah satu motif yang mereka sukai dan memberikan alasannya. Mereka memiliki pandangan masing-masing dalam mengapresiasi kelima motif batik klasik yang telah disajikan. Motif batik klasik yang paling banyak disukai siswa adalah motif Truntum, dan yang paling sedikit disukai siswa adalah motif Sida Mukti. Aspek yang paling banyak dikritisi siswa adalah aspek warna dan karakteristik. Dari hasil lembar apresiasi, dapat diketahui bahwa siswa telah benar-benar melakukan apresiasi, mereka telah terangsang sikap estetisnya, sehingga mereka mampu memilih mana motif yang paling mereka sukai, beserta alasannya. Melalui lembar apresiasi, siswa juga mampu

menilai baik atau buruk, memberi penilaian dan evaluasi tentang warna dan karakteristik yang ada didalam motif batik klasik.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif telah membantu siswa untuk berapresiasi dengan baik. Tidak hanya apresiasi yang bersifat pengetahuan semata, tapi disempurnakan dengan lembar apresiasi siswa yang mampu memberikan pembelajaran apresiasi yang telah menyentuh pada ranah sikap yang mampu menghargai, dan bahkan sampai pada tataran menilai dan mengevaluasi. Kondisi ini merupakan suatu kemajuan yang besar, karena sebelumnya siswa di SD Labschool UNNES belum pernah melaksanakan pembelajaran apresiasi seperti yang dikembangkan penulis.

Hal tersebut menandakan keberhasilan media interaktif dalam membantu mencapai tujuan pembelajaran yaitu mengapresiasi karya seni rupa, sehingga media interaktif dapat dikatakan efektif diterapkan dalam pembelajaran apresiasi motif batik klasik di kelas VI SD Labschool UNNES.

Tanggapan Siswa dan Guru terhadap Media Pembelajaran

Berdasarkan hasil penilaian puzzle dan angket yang disebarkan pada siswa, hasil penilaian terhadap media pembelajaran memperoleh hasil yang sangat baik. Semua siswa mampu menyelesaikan kelima puzzle motif batik yang diberikan. Semua siswa menyatakan bahwa media interaktif yang dikembangkan penulis mempermudah siswa dalam mengapresiasi dan mengenal motif batik klasik. Semua siswa menyatakan bahwa media interaktif yang dikembangkan peneliti mudah dioperasikan. Semua siswa menyatakan bahwa media yang dikembangkan penulis dapat membangkitkan keinginan siswa untuk mempelajari lebih dalam tentang motif batik klasik. Semua siswa menyatakan bahwa melalui media yang dikembangkan penulis, dapat membantu siswa untuk mengenali motif batik klasik dalam kehidupan sehari-hari. Semua siswa

menyatakan bahwa media interaktif yang dikembangkan oleh penulis dapat memberikan pengalaman belajar yang baru bagi siswa. Semua siswa menyatakan mudah dalam memahami isi materi pembelajaran yang ada didalam media interaktif yang dikembangkan penulis. Semua siswa menyatakan mudah dalam memahami karakteristik batik klasik menggunakan media interaktif yang dikembangkan penulis. Semua siswa menyatakan mudah dalam memahami fungsi batik klasik menggunakan media interaktif yang penulis kembangkan. Semua siswa menyatakan senang dalam melakukan apresiasi motif batik klasik menggunakan media interaktif, dibandingkan dengan metode pembelajaran sebelumnya. Semua siswa menyatakan media interaktif yang penulis kembangkan dapat menumbuhkan keinginan untuk mencintai dan melestarikan budaya Indonesia khususnya batik klasik.

Melalui tanggapan tersebut, dapat dikatakan bahwa semua siswa memberikan respon yang positif terhadap media pembelajaran yang dikembangkan oleh penulis. Berdasarkan penilaian dari guru mata pelajaran Seni Budaya dan guru mata pelajaran Komputer terhadap model pembelajaran yang dikembangkan, diperoleh rata-rata total skor adalah 45 dengan presentasi 90%, dapat disimpulkan bahwa guru memberikan respon yang sangat baik terhadap media interaktif yang dikembangkan karena telah mampu mencapai tujuan pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan, dapat disimpulkan sebagai berikut. Sebagai bentuk pengembangan media, media interaktif "Ayo Mengenal Motif Batik Klasik" telah berhasil diproduksi untuk membantu pembelajaran apresiasi motif batik klasik. Media interaktif "Ayo Mengenal Motif Batik Klasik" berbasis audiovisual dan merupakan media yang mampu menampung beragam data digital, baik yang sifatnya tekstual, visual, audio, animasi, maupun data yang bersifat interak-

tif. Media interaktif tersebut dapat menjadi strategi yang tepat untuk menarik perhatian siswa kelas VI SD Labschool UNNES dalam pembelajaran apresiasi motif batik klasik.

Pemanfaatan media interaktif dalam pembelajaran apresiasi motif batik klasik membuat siswa lebih antusias dan tertarik dalam pembelajaran, siswa terlihat senang saat pembelajaran berlangsung. Berdasarkan observasi, siswa terlihat mudah dalam mengoperasikan media pembelajaran. Respon siswa pada lembar apresiasi terbukti baik, sehingga terbukti bahwa media interaktif yang dikembangkan berhasil diterapkan dalam pembelajaran apresiasi di SD Labschool Universitas Negeri Semarang.

Berdasarkan hasil angket yang disebar, siswa memberikan respon yang positif terhadap media pembelajaran, guru juga memberikan tanggapan yang positif. Dari kondisi tersebut dapat dikatakan bahwa media interaktif yang dikembangkan dapat diterima dengan baik untuk membantu mencapai tujuan pembelajaran berapresiasi motif batik klasik bagi siswa kelas IV SD Labschool Universitas Negeri Semarang.

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat menginspirasi kepada guru untuk mampu memproduksi media pembelajaran seni rupa dalam bentuk media interaktif yang sesuai dengan kurikulum dan dikemas dengan kreatif, sehingga inovatif, menarik dan menyenangkan.

Diharapkan kepada sekolah, untuk dapat memberikan kemudahan dalam hal fasilitas yang dapat mendukung guru untuk menciptakan media pembelajaran seni rupa yang lebih menarik, inovatif dan kreatif, serta mendukung siswa agar siswa memiliki pengalaman belajar yang lebih bervariasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Nandi, 2006. "Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Geografi di Persekolahan". Jurnal "GEA". 6 (1).
- Patterson. J.L. and Patterson J.H. 1983. Putting Computer Power in Schools: A

step-by step approach. Prentice Hall

- Pratiwinindya, R. A., Iswidayati, S., & Triyanto, T. 2017. Simbol Gendhèng Wayangan pada Atap Rumah Tradisional Kudus dalam Perspektif Kosmologi Jawa-Kudus. *Catharsis*, 6 (1), 19-27
- Sadiman, A.S, Rahardjo, Haryono A., & Rahardjito. 2002. Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Schechner, Richard. 1993. Wayang Kulit in the Colonial Margin", dalam Richard Schechner (ed), *the Future of Ritual*. London, New York: Routledge.
- Sopandi, Achmad. 2003. Multimedia Interaktif dalam Pendidikan Seni Rupa: penggunaan perangkat eco-color multimedia interaktif (ECMi) dalam proses pembelajaran mata kuliah Batik di studio batik Universitas Pendidikan Sultan Idris Malaysia. *Wacana Seni Rupa Jurnal Seni Rupa dan Desain*. 3 (6)
- Supatmo, 2015. "Screen Printing dalam Industri Grafika pada Era Digital". *Imajinasi: Jurnal Seni*, Volume IX, No. 2- Juli 2015, 113.

