

Available online :

<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/PENIPS/index>

Pengembangan Media Pembelajaran IPS Batik Suroboyoan Berbasis Aplikasi Android Sebagai Strategi Penguatan Budaya Lokal Abad Ke-21

Aas Nafilah Ilmi ¹⁾, Kusnul Khotimah ²⁾, Nasution ³⁾, Ali Imron ⁴⁾

1, 2, 3, 4) S1 Pendidikan IPS, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

Abstrak

Ilmu Pengetahuan Sosial menjadi tolok ukur pembelajaran yang secara umum mempelajari suatu probematika sosial yang membutuhkan dorongan media pembelajaran agar dapat mengungkapkan segala aspek yang terjadi di lingkungan sekitar. Dibawah arus globalisasi sekarang, manusia diberikan dengan lebih dari satu pilihan yang sangat sulit, diantaranya bergaul dengan kehidupan dunia luar negeri, apakah jadinya apabila setiap manusia hanya bias tertutup dengan pengaruh dunia luar. Namun, sebuah permasalahan dalam pergaulan internasional dapan membuat nilai-nilai budaya local yang ada dalam negeri menjadi punah sehingga tidak aka nada keaslian dalam nilai-nilai budayanya. Penelitian ini merupakan penelitian yang masuk dalam pengembangan atau disebut dengan istilah metode R&D (research and development). Peneliti menggunakan sebuah pengembangan dengan model ADDIE. Karena pengembangan model ini selaras dengan arah penelitian, dimana dapat mencetak produk berupa media pembelajaran Aplikasi Android yang dinyatakan layak berdasarkan hasil analisis validasi media. Hasil penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti terdapat analisis mengenai tahapan yaitu terkait kurikulum yang berlaku agar diperoleh suatu kompetensi inti dan kompetensi dasar IPS pada materi Perubahan Sosial dan Budaya. Menguji coba produk dilakukan untuk mengevaluasi media berdasarkan respon yang diberikan oleh subjek penelitian terhadap penerapan media pembelajaran Aplikasi Android berbasis batik suroboyoan dalam kegiatan pembelajaran IPS. Dimana hasil evaluasi tersebut sebagai input untuk meningkatkan kualitas media. Sehingga produk yang dihasilkan mampu mengubah atau meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci: media pembelajaran IPS; batik Suroboyoan; abad ke-21

Abstract

Social Sciences becomes a benchmark for learning in general, studying a social probematics that requires the encouragement of learning media in order to reveal all aspects that occur in the surrounding environment. Under the current of globalization, humans are given more than one very difficult choice, including associating with the life of the foreign world, what would happen if every human being could only be closed to the influence of the outside world. However, a problem in international relations can make local cultural values that exist in the country become extinct so that there will be no authenticity in their cultural values. This research is a research that is under development or referred to as the R&D (research and development) method. The researcher uses a development with the ADDIE model. Because the development of this model is in line with the direction of research, which can print products in the form of learning media for Android Applications that are declared feasible based on the results of media validation analysis. The results of the research that has been carried out by researchers include an analysis of the stages, namely related to the applicable curriculum in order to obtain a core competency and basic social science competence in the material of Social and Cultural Change. Product testing was carried out to evaluate the media based on the responses given by the research subjects to the application of learning media Android applications based on Suroboyoan batik in social studies learning activities. Where the evaluation results as input to improve the quality of the media. So that the resulting product is able to change or improve student learning outcomes.

Keywords: social studies learning media; suroboyoan batik; 21st century

How to Cite: Ilmi, A N dkk (2022). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Batik Suroboyoan Berbasis Aplikasi Android Sebagai Strategi Penguatan Budaya Lokal Abad Ke-21. *Dialektika Pendidikan IPS*, Vol 2 (2): halaman 9 – 24

This is an open access article under the CC-BY-SA

license



PENDAHULUAN

Undang-undang Nomor 2 tahun 1989 pasal 1 ayat 1, menjelaskan bahwa pendidikan yaitu upaya pulih buat menyiapkan anggota asuh melewati tindakan pengajaran, binaan ataupun les, buat kedudukan di waktu yang bakal terlihat. P terlihat dasarnya pembelajaran ada system yang melingkupi 2 ruang lingkup, salah satunya merupakan ruang lingkup sistem serta ruang lingkup entitas. gatra sistem, pembelajaran yaitu teknik yang ditempuh dalam sistem pembimbingan anggota asuh sebagai kemanusiaan supaya anggota asuh bisa tumbuh lebih positif, alhasil mandiri serta bertanggung jawab. sementara itu takaran entitas sudah melewati lebih dari satu unsur yang bersama merangkaikan satu dengan yang lain serta bersama ketergantungan buat menjangkau tujuan utama yang sudah dimetodekan saat sebelumnya. ada pula bahan-bahan sistem entitas adalah arti serta utama ataupun tujuan, kurikulum serta sistem pendedahan, anggota asuh, dan juga area pembelajaran (Raharja, 2012). Kesadaran akan pentingnya pendidikan dapat mendukung segala upaya yang dilakukan untuk mengembangkan pendidikan. Bukan pemerintah saja melainkan pengertian dan tindakan dari segala aspek masyarakat serta dukungan mengenai pengembangan dunia pembelajaran harus mampu meningkatkan kualitas Pendidikan. Hal ini kaitannya dengan intperiodeksi antara peserta asuh dengan guru dalam tentang mengantarkan data yang bisa didapat, dimengerti serta diolah dengan positif oleh anggota asuh. akan tetapi tengah banyak tutor yang didapati kasus dalam pendedahan. Namun masih banyak pendidik yang menghadapi permasalahan dalam pembelajaran. Pendidikan negara kita sekarang melalui berbagai macam problematika. Tujuan dari hasil pembelajaran belum dapat dikatakan mencapai tujuan yang tengah diharapkan oleh masyarakat. Pendidikan yang ada di setiap sekolah belum mencapai tujuan dan belum membuat peserta didik secara signifikan memahami kondisi permasalahan yang ada dalam masyarakat, kualitas sumber daya manusia belum mampu dikatakan berhasil membentuk karakter dan berbudaya bangsa. Karena pembelajaran yang diterapkan di Indonesia masih mengedepankan aspek kognitif saja, padahal yang sangat diperlukan saat ini adalah aspek afektif, dimana sikap afektif adalah capaian peserta didik yang sangat kuat untuk menghadapi berbagai persoalan yang ada di lingkungannya. Oleh sebab itulah, pembelajaran karakter dan budaya bangsa adalah ketidakpastian dapat diimplementasikan di lingkungan persekolahan karena sekolah di Indonesia tidak mengajarkan berbudaya bangsa. Seharusnya sekolah yang ada dalam negeri kita mampu mencetak generasi yang cinta akan budaya local agar dapat membentuk pribadi yang sesuai dengan budaya local. Sekolah saat ini hanya perlu mengembangkan budaya local yang dimilikinya kepada peserta didik agar mampu mencetak generasi cinta budaya local. (Suyitno, 2012).

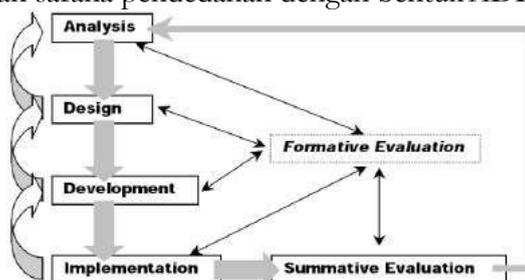
Bagi Indonesia, kedatangan harga-harga Barat yang menumpang arus kesejagatan ke golongan publik Indonesia yaitu kerawanan buat kebiasaan asli yang mencitr bakal lokalitas. adat konvensional yang menaruh, penerimaan, kperiodemahtamahan, serta pemuliaan p terlihat yang lebih berumur pula digempur oleh pergaulan terhindar serta tindakan indivi2listik yang dibawa oleh arus kesejagatan. Dalam suasana seperti itu, keluputan dalam merespon kesejagatan sanggup berakhir p terlihat lenyapnya kebiasaan lokal. tamadun di Indonesia kala ini tengah didapati tantangan karna kesejagatan. Salah satu sampel kebiasaan lokal yang tengah menemukan tantangan kesejagatan merupakan Batik. Batik merupakan seni ilustrasi di karena kain buat baju (Kustiyah, 2017). Batik yaitu kain konvensional yang datang dari Indonesia. Batik ada singularitas yang bisa melainkan antara Indonesia dengan negeri lain, lantaran batik Indonesia berlainan bukan cukup dalam sistem pembuatannya saja, tercantum konsepnya pula berlainan lantaran berkorelasi dengan lambang kehidupan yang penuh dengan harga-nilai filosofis Indonesia. tiap wilayah di Indonesia ada konsep serta corak yang berbeda-beda serta mengatakan hal sosial, geografis, serta tamadun masing-masing wilayah. ada pula macam konsep serta corak batik di Indonesia antara lain, konsep batik “dorongan Angin” datang dari Aceh. konsep batik ini menguraikan banyaknya lubang angin cuaca di tiap-tiap rumah terlihat Aceh yang mengekspos hal sosial publik Aceh mengarah gampang menerima antagonisme (Prasetyo, 2016).

Batik pernah dikaji dalam berbagai fokus kajian, diantaranya (Purnaningrum, 2019) yang mengkaji batik dari teknik pembuatan batik, yaitu jumputan. Teknik jumputan dapat melatih kreativitas seseorang dalam mengubah kain yang sudah tidak terpakai menjadi kain batik yang mempunyai nilai estetika. batik juga pernah dikaji dari aspek fungsi oleh (Dharsono, 2014), dimana guna batik klasik Jawa telah berhijrah yang dahulunya selaku produk orang, setelah itu dinaikan derajad tugasnya selaku bagian yang berarti dari satu birokrasi aturan pada pakaian kerajaan kala itu. sementara itu (Wihardi, 2015) mengkaji batik dari aspek makna. Menurutnya, batik tradisional mengandung makna filosofis sesuai dengan motif yang dihasilkan. penerimaan IPS bisa menggabungkan modul area alam selaku bagian dari modul pendedahan IPS. pembelajaran IPS berpusat dalam pembelajaran yang mencawiskan angkatan baru dengan fokus amatan, serupa orang serta hubungannya dengan alam (Mutiani, 2017). Sejalan dengan integrasi yang sudah dirumuskan oleh departemen pembelajaran serta tamadun kalau pembelajaran IPS disiapkan buat pembelajaran mendunia (Silva, et al., 2016). Pembelajaran berkelanjutan menjadi takaran berarti dalam era digital zaman ke-21 kala ini. didapati era digital zaman ke-21, negara sudah mencawiskan penguasaan hidup melewati pembaruan pembelajaran yang membawa transformasi besar buat menjangkau tujuan pembelajaran. pergantian itu tidak cukup menyiapkan penguasaan anggota asuh namun pula menyiapkan kemahiran berfikir jenjang atas dan juga sifat yang menang (Lina Sugiyarti, 2018). Menurut (Greenstein, 2012) Di sekolah resmi, pendedahan telah dituntut buat mengimplementasikan kemahiran 4C (Critical Thinking, Communiacion, Collaboration, Creativity), ini bisa terlaksana kilat tidak cukup syarat pada kapasitas guru dalam mengganti sistem menggembleng, namun pula kedudukan serta tanggung jawab tutor non resmi dalam melatih anak-anak mengimplementasikan 4C dalam kebiasaan. Oleh karena itu, riset ini bermaksud meningkatkan media pembelajaran IPS batik suroboyoan berbasis aplikasi android sebagai strategi penguatan kudaya local abad ke-21.

Penelitian dilaksanakan dikelas IX SMP Negeri 8 Surabaya, jalur Bunguran No. 15-17, Bongkaran, Kec. bea cukai Cantian, Kota Surabaya, Jawa Timur 60161 karna salah satu tujuan dari sekolah itu merupakan insaf teknologi serta dapat memakainya. Memahami hal serta kemajuan publik bumi. bisa bepikir kritis serta mengarah jalan keluar kasus (critical thinking serta problem solving). Peduli dan memiliki tanggung jawab sosial di masyarakat (social responsibility) serta membentuk muslim ideal yang berwawasan global.

METODE PENELITIAN

Model pengembangan riset ini mengenakan bentuk dari Dick & Carey. Menurut Dick & Carey dalam (Aji, 2016) kalau ada tindakan-tindakan pengembangan bentuk pendetuturn yang terdiri dari 10 fase, lamun tiap-tiap nilai langkah dalam unsur riset serta pengembangan bentuk ini bersama tergantung dengan langkah yang ada. alhasil taham pengembangan Dick & Carey dikelompokkan kedalam 5 langkah ataupun bisa disingkat dengan pengembangan ADDIE. Huruf yang ada dalam tutur ADDIE yaitu lambing serta arti yang dalam artikel itu, dimana dalam kata ADDIE membuktikan komponen yang adalah Analysis (analisis), Design (penyusunan), Development (pengembangan), Implementation (pelaksanaan), serta Evaluation (penghitungan). seluruhnya huruf akronim ADDIE bersama berkorelasi serta berhubungan satu cocok lain. seterusnya ini yaitu prosedur riset pengembangan sarana pendedahan dengan bentuk ADDIE.



Gambar 3.1 Bagan Penelitian Pengembangan Model ADDIE (Sumber: Steven J. McGriff, 2000)

1. Tahap Analisis (Analiysis Phase)

Tahapan pengenalan atau analisis merupakan tahap paling penting dalam model pengembangan ADDIE. Tahapan tersebut menjadi pokok dan titik pertama untuk mengembangkan media pembelajaran yang akan dibuat sebelum menindaklanjuti pada tahapan yang lainnya. Pada tahapan inilah yang menjadi intensitas pembelajaran, tenaga dan waktu menjadi pertimbangan awal. Tahap analisis memiliki tujuan untuk memfokuskan suatu probematika yang terjadi di lingkungan sekolah yang akan diteliti. Probematika ini akan menjadikan dasar yang komprehensif untuk menentukan perlakuan yang harus ditelaah dan diteliti untuk menentukan solusi dari permasalahan. Tahapan kegiatan analisis meliputi:

a. Instrumen Asesmen

Instrumen asesmen adalah alat mengumpulkan data dalam rangka mengungkap kondisi subjek yang akan diassessmen (instrumen assessmen terlampir).

b. Analisis Kurikulum

Kurikulum bertujuan untuk menentukan kompetensi dasar yang akan diimplementasikan kepada peserta didik. Oleh karena itulah tidak semua kompetensi dasar yang ada dalam kurikulum dalam tersedia media pembelajarannya. Penelitian ini menggunakan KD 3.2 kelas IX SMP Negeri 8 Surabaya tentang Perubahan Sosial-Budaya.

c. Analisis Materi

Analisis materi dilaksanakan dengan mengetahui mengklasifikasi bahan ajar yang akan diberikan kepada peserta didik dengan mengumpulkan beberapa referensi yang relevan dengan media pembelajaran dan dapat disusun secara sistematis. Media ini dikembangkan sesuai materi Mata Pelajaran IPS Kelas IX KD 3.2 yaitu Perubahan Sosial Budaya.

d. Menganalisis Peserta Didik (In analysis of the learner)

Tahap analisis siswa dilakukan untuk mengetahui informasi terkait kondisi, karakteristik, permasalahan yang di alami oleh siswa dan apa yang dibutuhkan oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Tahapan ini dilakukan dengan cara pengamatan. Kegiatan ini bertujuan agar dapat diketahui fakta yang terjadi dan alternatif penyelesaian, sehingga dapat memudahkan untuk menentukan tahapan dalam pengembangan media pembelajaran Aplikasi Android.

e. Menganalisis Tujuan Pembelajaran (In analysis of instructional goals)

Tahapan ini merupakan tahap mengidentifikasi tujuan pembelajaran secara jelas dan spesifik. Sehingga tujuan pembelajaran dapat diarahkan sesuai dengan apa yang diinginkan dan dibutuhkan oleh peserta didik untuk dipelajari. Tahapan ini bertujuan untuk mengidentifikasi, menentukan dan menyusun tujuan dengan media pembelajaran yang dikembangkan, agar nantinya dapat digunakan untuk sarana pencapaian kompetensi tertentu dan menyusun secara sistematis materi yang berhubungan dengan media pembelajaran Aplikasi Android dalam kegiatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

f. Analisis Pengembangan Pembelajaran (Developing instructional analysis)

Setelah tujuan pembelajaran yang spesifik telah dirumuskan, tahapan selanjutnya adalah perancangan metode, media strategi, langkah maupun kegiatan yang akan dilakukan selama pembelajaran secara mendetail. Hal ini bertujuan untuk mewujudkan dan mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

2. Tahapan Perancangan (Design)

Tahapan perancangan merupakan tahapan untuk merumuskan bagaimana desain pembelajaran yang dirancang agar benar-benar efektif, sehingga pembelajaran berjalan lancar dan mempermudah siswa dalam memahami materi yang telah disiapkan. Tahapan ini bertujuan untuk memilih media dan membuat rancangan media pembelajaran yang akan

dikembangkan. Pilihan dan desain media harus sesuai dengan karakteristik siswa, tujuan pembelajaran dan materi pelajaran yang sudah ditentukan. Kegiatan pada tahap ini meliputi:

- a. **Pemilihan Media**
Pemilihan media dilakukan untuk memilih media yang relevan dengan karakteristik siswa, tujuan pembelajaran serta isi materi pelajaran. Proses ini berdasarkan pada hasil tahap analisis. Karena itu dipilih media pembelajaran Aplikasi Android sebagai media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).
 - b. **Pemilihan Format**
Pemilihan format bertujuan untuk mendesain media yang disajikan, dimana media yang disajikan harus sesuai dan spesifik.
3. **Tahap Pengembangan (Development)**
Tahap pengembangan ini media pembelajaran Aplikasi Android telah dihasilkan dan dilakukan penilaian kelayakan (validasi), setelah dikatakan layak kemudian dilakukan perbaikan (revisi) untuk meningkatkan kualitas media berdasarkan kriteria tertentu. Nantinya akan diujicobakan ke subjek penelitian agar dapat mengetahui tingkat efektivitas media pembelajaran Aplikasi Android yang dikembangkan. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada tahap ini sebagai berikut:
- a. **Validasi Ahli**
Validasi merupakan salah satu usaha untuk menilai kelayakan suatu media berdasarkan perspektif pakar yang ahli dibidang tertentu yang sesuai dengan standar atau kriteria yang dirumuskan. Pakar ahli (validator) dalam lingkup pengembangan media pembelajaran Aplikasi Android, adalah:
 - 1) Ahli media pembelajaran
 - 2) Ahli materi yang berkaitan dengan mata pelajaran IPS.Kedua ahli tersebut akan memberikan penilaian dan saran yang dapat dijadikan sebagai dasar untuk perbaikan kualitas media (revisi) dalam aspek yang telah ditentukan.
4. **Tahap Penerapan (Implementation)**
Fase ini yaitu strata dimana sarana pendedahan Aplikasi Android yang sudah dibesarkan, yang setelah itu dites kecukupannya serta diumumkan layak oleh validator. selanjutnya melaksanakan perbaikan buat menaikkan mutu sarana. kemudian sarana digunakan pada suasana yang jelas adalah di golongan. Dengan arti melaksanakan tindakan percobaan coba simpel serta durasi terbkarena dengan teknik menunaikan tindakan pendedahan Ilmu pemahaman Sosial (IPS) dengan mengenakan sarana pendedahan Aplikasi Android, yang mana percobaan coba ini tercantum percobaan coba one shot case study (Sugiyono, 2018). jenjang pengamalan dalam riset ini bermaksud buat menyadari respon bahan riset kepada sarana pendedahan Aplikasi Android. pelaksanaan sarana pendedahan Aplikasi Android pula bermaksud buat menokok memugas sarana yang dibuahi menurut memandang pemakai (user). Sehingga tahap implementasi ini dilakukan secara online / daring atau luring baik dari segi materi/media dan bentuk penilaian.
5. **Tahapan Penilaian (Evaluation)**
Tahap ini mempunyai tujuan untuk mengetahui produk berupa media pembelajaran Aplikasi Android yang dikembangkan berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak. Media pembelajaran akan dievaluasi dan direvisi berdasarkan respon subjek penelitian. Kegiatan evaluasi ini juga berlangsung pada komponen ADDIE sebelumnya, yaitu pada tahap perancangan (Design), Pengembangan (Development) dan Penerapan (Implementation). Evaluasi dikenal dengan evaluasi formatif. Kejadiannya berupa perbaikan kualitas media berdasarkan review dari validator dan arahan dari dosen pembimbing yang memberikan input terhadap media pembelajaran Aplikasi Android

yang dikembangkan.

Pengembangan dalam riset ini menitikberatkan pada pandangan pengamatan, konsultasi, serta instrument angket. sementara itu kisi-kisi riset yaitu:

1. Lembar Pengamatan
Lembar Pengamatan ini bermaksud buat mengambil data yang ada di pada riset. perspektif yang dicermati melingkupi pemakaian sarana pendedahan, sistem serta tindakan anggota asuh pada kala pendedahan.
2. Pedoman wawancara
 - a. Kisi-kisi norma konsultasi untuk guru terdiri karena Kompetensi yang diharapkan dalam pendedahan, Kesulitan dalam menggembleng, perilaku anggota asuh dalam pendedahan, keperluan sarana dalam pendedahan dengan masing-masing satu bagian hal.
 - b. Kisi-kisi Pedoman Wawancara Peserta didik terdiri atas Kesulitan dalam pembelajaran, Metode yang diterapkan oleh pendidik, penghubung pendedahan serupa keinginan, keperluan sarana pendedahan yang dibutuhkan.
3. Angket Evaluasi Media Pembelajaran Aplikasi Android.
Angket ini dikasihkan terhadap validator (pakar modul, pakar penghubung serta pembimbing SMP Negeri 8 Surabaya). Dalam pemberian angka masing-masing penunjuk yang dicermati mengenakan 4 pengganti sahatan, adalah angka 4 buat bagian SL (amat cukup), angka 3 buat bagian L (cukup), angka 2 buat bagian KL (Kurang cukup), serta angka 1 buat bagian TL (Tidak cukup). Kisi-kisi instrumen penghitungan penghubung penerimaan Aplikasi Android bisa ditilik pada definisi sebelumnya. seterusnya kisi-kisi instrumen penghitungan penghubung penerimaan Aplikasi Android terdiri karena pandangan materi, Bahasa, serta penyajian. Adapun kisi-kisi Instrumen Penilaian Aplikasi Android oleh pakar media yang terdiri atas aspek tampilan visual, dan desain pembelajaran.
4. Teknik Analisis Data
Teknik analisis data yang dalam riset ini merupakan:
 - a. Analisis data kualitatif dari hasil pengamatan serta konsultasi kepada tutor atau guru serta anggota Kelas IX SMP Negeri 8 Surabaya dalam penerapan pendedahan selaku norma dalam meningkatkan Aplikasi Android.
 - b. Analisis Analisis data kuantitatif menurut angket nilai kepada penghubung penerimaan Aplikasi Android oleh pakar penghubung, pakar modul, serta tutor IPS didapati data berlandas angka. metode mengupas data penghitungan kepada sarana pendedahan Aplikasi Android ini bersaing dengan diagram metamorfosis nilai sebagai berikut:

Konversi empat skala menggunakan acuan Merdapi (2008: 123) yaitu dengan menjumlah rata-rata skor setiap indikator lebih dulu dengan rumus sebagai berikut:

$$X = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan :

X : Nilai rata-rata

Σ^x : Keseluruhan nilai

n : keseluruhan responden

Cara melihat bentuk kuantitatif yang berubah menjadi data kualitatif adalah melalui tabel berikut.

Tabel 1. Konversi Skor Penilaian Menjadi Kategori Nilai

No.	Jarak Skor	Jarak	Skor	Keterangan
1.	$x \geq X + 1SBX$	$x \geq 3$	A	Sangat Layak
2.	$X - 1SBX > x \geq X$	$3 > x \geq 2,5$	B	Layak
3.	$X > x \geq X - 1SBX$	$2,5 > x \geq 2$	C	Kurang Layak
4.	$x < X - 1SBX$	$X < 2$	D	Tidak Layak

Penjelasan :

X dan SBX didapatkan dengan rumus berikut ini:

Nilai maksimal ideal = Jumlah butir soal x jumlah nilai tertinggi

Nilai minimum ideal = Jumlah butir soal x jumlah nilai terendah

X = skor aktual (skor yang tercapai)

X = nilai rerata ideal

= $1/2$ (nilai r maksimal ideal- nilai minimal Ideal)

SBX = Simpangan baku ideal

= $1/6$ (nilai maksimal ideal- nilai minimal ideal)

Landasan ini dipergunakan agar dapat ditemukan kelayakan dari Aplikasi Android. Media pembelajaran Aplikasi Android ini dapat dikatakan busa digunakan apabila masuk dalam kriteria **layak**.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi Data Umum

a. Kondisi Fisik Sekolah

SMP Negeri 8 Surabaya terdapat di jalan. Bunguran No.15 - 17, Bongkaran, Kec. Pabean Cantikan, Kota SBY, Jawa Timur 60161. kandidat asuh di SMP Negeri 8 Surabaya 875 kandidat asuh yang terpecah dalam 3 golongan, adalah 291 kandidat asuh golongan 7, 290 kandidat asuh golongan 8, serta 294 jumlah murid kelas 9. hal tubuh sekolah telah rada positif. tentang ini bisa ditilik dari instrumen pengampu tindakan pendedahan, satu ruang kepala sekolah, satu ruang susunan ikhtiar, satu ruang BP/BK, satu ruang taman pustaka, 2 puluh ruang golongan, satu ruang Guru yang amat lapang, satu ruang UKS, satu ruang OSIS, Koperasi, 8 kamar mandi yang rada bersih, dua ruang pertemuan/AULA, empat kantin, satu Musholla, satu lahan Parkir, serta satu padang buat tindakan Olah raga.

b. Kondisi Umum Kelas

Dalam penerapan pendedahan IPS Kelas IX SMP Negeri 8 Surabaya Peserta didik menetap didalam kelas. Kondisi biasa tiap-tiap bisa dibbilang rada positif, instrumen serta infrastruktur buat menyokong melatih diri serupa proyektor/LCD, satu white board dengan spidol serta penghapus telah ada.

2. Deskripsi Subyek Penelitian

Subyek dalam Penelitian serta pembuatan ini merupakan 1 pakar modul, 1 pakar penghubung, peserta didik berjumlah 10 siswa untuk menguji lingkup kecil dan sejumlah 1 kelas, setiap kelas 26 siswa untuk menguji dalam lingkup besar, dan pendidik mata pelajaran IPS berjumlah 1 orang. Adapun rincian subyek penelitian adalah 1) Katon Galih Setyawan, S.Sos., M.Sosio. (Ahli Materi); 2) Muhammad Ilyas Marzuqi, M.Pd. (Ahli Media); 3) Riyadi, S.Pd., M.A. (Validator lembar validasi); 4) Dra. Indah Soesilowati, MM. (Pendidik); 5) siswa Kelas IX- A SMP Negeri 8 Surabaya.

3. Deskripsi Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakoni di SMP Negeri 8 Surabaya Kelas IX jalan. Bunguran No.15 - 17, Bongkaran, Kec. bea cukai Cantian, Kota SBY, Jawa Timur 60161. saat penerapan riset pembuatan sarana pendedahan IPS batik suroboyoan berlandas aplikasi android selaku strategi penguatan kebiasaan lokal zaman ke-21 ini dilaksanbakal pada bulan September hingga dengan Oktober 2021. Pada bulan September dilakoni fase pendefinisian ataupun tilikani keinginan kepada subyek yang bakal dicermati. Pada bulan Oktober dilakoni fase penyusunan, pembangunan, serta melaksanakan fase wawancara.

Tahapan yang dilakukan untuk pembuatan produk ini yaitu bentuk sesuaikan diri serta transformasi dari langkah-langkah riset serta pembuatan bentuk ADDIE. Huruf-huruf itu menyimbolkan sebuah sistem yang rajin yang dikonstruksi oleh komponen-komponen berarti dalam sistem menciptakan rancangan pendedahan yang efisien serta tepat guna. Bahan-bahan itu melingkupi tindakan (analisis) Analysis, (penyusunan) Design, (pengembangan) Development, (pelaksanaan) Implementation, serta (penghitungan) Evaluation. seluruhnya huruf akronim ADDIE bersama berkorelasi serta berhubungan satu cocok lain. Langkah dijabarkan sebagai berikut:

1. Tahap Analisis (Analisis Phase)

Tahapan pengenalan atau analisis merupakan tahap paling penting dalam model pengembangan ADDIE. Tahapan tersebut menjadi pokok dan titik pertama untuk mengembangkan media pembelajaran yang akan dibuat sebelum menindaklanjuti pada tahapan yang lainnya. Pada tahapan inilah yang menjadi intensitas pembelajaran, tenaga dan waktu menjadi pertimbangan awal. Tahap analisis memiliki tujuan untuk memfokuskan suatu probematika yang terjadi di lingkungan sekolah yang akan diteliti. Probematika ini akan menjadikan dasar yang komprehensif untuk menentukan perlakuan yang harus ditelaah dan diteliti untuk menentukan solusi dari permasalahan. Tahapan kegiatan analisis meliputi: Tahapan kegiatan analisis meliputi:

a. Instrumen Asesmen

Instrumen asesmen digunakan untuk mengumpulkan data dalam rangka mengungkap kondisi subjek yang akan diassesmen. Assesmen dilakukan secara luring dengan mewawancarai Dra. Indah Soesilowati, MM., pendidik kelas IX SMP Negeri 8 Surabaya. Beliau menjelaskan bahwa di SMP Negeri 8 Surabaya belum tersedia media pembelajaran yang dapat memotivasi peserta didik untuk melestarikan budaya batik, terlebih yang berbasis digital. Alasan belum tersedia media pembelajaran berbasis digital adalah kurangnya pemahaman pendidik untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis digital, tidak adanya sarana pendukung untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis digital, tidak adanya ide, serta membutuhkan waktu lama untuk mengembangkan media edukasi berbasis digital. Media pembelajaran yang digunakan di SMP Negeri 8 Surabaya saat ini berbasis zoom, website, google meet, dan microsoft teams.

b. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum bermaksud memutuskan kompetensi dasar pada sarana yang dikembangkan. sehabis dilakoni analisis kurikulum diketahui kalau media pendedahan yang telah ada yang berlandas digital, lamun belum ada yang memberikan strategi buat menguatkan kebiasaan batik suroboyoan. metode belajar sepenuhnya buat kemajuan 3 pandangan adalah (kognitif, afektif, psikomotor) itu sebagai utuh, intinya pengembangan ketiganya tidak bias dipisahkan satu cocok lain dengan sebutan lain bersama berhubungan antara ketiganya. metode perancangan yang dilakoni pendedahan terdiri dari separuh pandangan yang harus dilihat adalah: rancangan dari pendedahan, konsep penerapan, penerapan pendedahan, dan penghitungan hasil dan juga sistem pembelajaran. Kurikulum 2013 menginterpretasikan (standar kompetensi tamatan) SKL serupa dengan keinginan sepatutnya, adalah jadi patokan kepada kualifikasi kemahiran tamatan terdiri dari tindakan, pemahaman dan penguasaan.

c. Analisis Materi

Analisis modul di SMP Negeri 8 Surabaya kategori IX kedapatan modul tampak Mata Pelajaran IPS kasta IX, KD 3.2 menyelidiki transformasi kehidupan social pikiran Bangsa Indonesia dalam mengalami arus kesejagatan buat memperkokoh kehidupan kebangsaan yakni pergantian Sosial kebiasaan, dengan penunjuk imbas positif serta minus transformasi sosial pikiran, serta kesejagatan. Dengan seperti itu, periset merumuskan tujuan buat melaksanakan penajaman modul dengan meningkatkan perantara pendedahan IPS batik suroboyoan berlandas aplikasi android selaku strategi

penguatan pikiran lokal zaman ke-21 dengan memilah modul terpaut kerukunan pikiran Indonesia yang direperagakan via batik suroboyoan.

- d. Menganalisis Peserta Didik (In analysis of the learner)
Analisis kepribadian pengikut jaga di SMP Negeri 8 Surabaya memperlihatkan apabila pengikut jaga SMP Negeri 8 Surabaya amat lengket dengan teknologi. Kehidupannya diselimuti dengan teknologi digital alhasil gampang menerima efek pikiran asing alhasil mempengaruhi kepribadian pengikut jaga. berasas hasil pengamatan yang dijalani p tampak bulan Oktober – nomorvember 2021 pada kala pendedahan guru memakai cara syarahan yang selanjutnya diakhiri dengan guru memberikan pekerjaan pada anggota jaga yang wajib diselesaikan sebagai berhimpun. peran yang diselesaikan hendak dipresentasikan didepan kategori memakai proyektor/LCD, sarana pendedahan yang dipakai oleh guru memakai novel paket pendedahan, lembar operasi buat anggota jaga, rumah tulis, serta proyektor/LCD yang dipakai buat mengungkapkan modul alias presentasi para anggota jaga sehabis pekerjaan regu diselesaikan, Pada kala sistem pendedahan berjalan kedapatan 4 anggota jaga berdialog sendiri, 4 pengikut jaga tidak fokus mencermati ke depan, serta 5 orang anggota jaga yang bersemangat dalam mencermati guru kala berdialog, selebihnya menjurus adem ayem serta menunggu pekerjaan regu. Pada sistem menjalankan pekerjaan regu yang dberikan mengalamicukup 2 dari 6 unit yang aktif dalam menjalankan pekerjaan regu.
- e. Menganalisis Tujuan Pembelajaran (In analysis of instructional goals)
Pengamatan dijalani pada bulan Oktober dengan konsultasi memakai kisi-kisi dasar konsultasi guru mata pelajaran IPS SMP Negeri 8 Surabaya serta 10 anggota jaga kategori IX-A SMP Negeri 8 Surabaya. tanya jawab subyek studi sanggup diuraikan selaku selanjutnya:
 1. Wawancara Terhadap Guru
Langkah konsultasi dijalani dengan ibunda Dra. menarik Soesilowati, milimeter. (Guru mata pelajaran IPS). prosedur konsultasi ini berniat mencari hal-hal yang bertepatan perihal kepentingan perantara pendedahan yang dapat dipakai di sekolahan kemudiannya. Hasil konsultasi membuktikan keinginan dari pendedahan ialah anggota jaga sanggup mengalami tantangan kesejagatan dengan menyukai produk dalam negeri. anggota jaga bisa menampi diri dari terdapatnya transformasi sosial pikiran. Dalam sistem pendedahan Ilmu wawasan Sosial sebenarnya modul yang didapat tidak gampang buat dimengerti, sarana yang kurang layak, termin pendedahan yang kurang berjarak, serta keseluruhan perantara yang kurang inovatif. Diharapkan penerapan pendedahan lebih menarik serupa: perantara pendedahan IPS batik suroboyoan berlandas aplikasi android selaku strategi penguatan pikiran lokal zaman ke-21.
 2. Wawancara Terhadap Peserta didik
Wawancara anggota jaga kedapatan 4 persoalan yang wajib dijawab oleh responden yang telah diseleksi. tampak 5 responden yakni: Agni Maulidia, Aisyatul Muta'alifah, Alfian Putra keagungan, Aurelia Azahra, Achmad Hilmi Alviansyah. Hasil dari persoalan timbul komentar positif dalam sistem pendedahan yang berjalan IPS benarlah bernilai buat mengembangkan rasa cinta tanah air bangsa serta negeri, komentar minus menurut sistem pendedahan yang telah berjalan anggota jaga melaporkan apabila dalam sistem pendedahan amat menjenuhkan, menciptakan mengantuk, tidak gampang buat dihafalkan, anggota jaga banyak yang kedulitan buat memahami tiap-tiap modul yang di informasikan oleh guru serta anggota jaga sering-kali mengantuk dalam sistem pendedahan. Dalam sistem pendedahan anggota jaga menginginkan bila lebih jelas memakai lukisan, kata-kata yang kompleks dimengerti lebih diternomorn, tidak sangat banyak wacana, sistem pendedahan diharapkan ditambahi perantara yang menarik agar anggota jaga

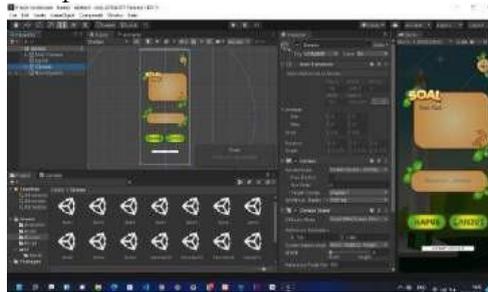
sanggup mengamati, cara serta infrastruktur yang disajikan diperbaiki serta memakai cara yang lebih beragam diperbaiki serta memakai cara yang lebih beragam.

- f. Analisis Pengembangan Pembelajaran (Developing instructional analysis)
Validasi instrumen assesmen dilakukan secara daring oleh Riyadi, S.Pd., M.A. dengan memberi masukan, antara lain redaksi pertanyaan diperbaiki agar mampu menggali informasi media yang sebenarnya dibutuhkan dengan mengkorelasikan batik sebagai konten pada media yang akan dikembangkan. Setelah direvisi, instrumen assesmen divalidasi kembali sampai dinyatakan layak untuk digunakan. Validasi instrumen validasi media divalidasi Riyadi, S.Pd., M.A. secara daring dengan beberapa masukan, antara lain kejelasan judul lembar instrumen validasi. Validator mengungkapkan bahwa lembar validasi dinyatakan layak untuk digunakan. Sedangkan instrumen validasi materi yang telah direvisi terkait penulisan sesuai dengan EYD, setelah melakukan revisi, instrumen validasi materi layak untuk digunakan.

2. Tahapan Perancangan (Design)

Tahap kedua yaitu merancang media pembelajaran IPS batik suroboyoan berbasis aplikasi android sebagai strategi penguatan budaya lokal abad ke-21 yang pelaksanaannya pada bulan Oktober 2021. Mengola data dari hasil perancangan (design) sehingga menghasilkan:

- a. Pemilihan Media
 - Pembuatan Elemen Aplikasi



3.3 Elemen Aplikasi Batik Suroboyoan

Pembuatan elemen aplikasi ini meliputi desain background, icon, ilustrasi dan font pada tampilan media e-batik suroboyoan.

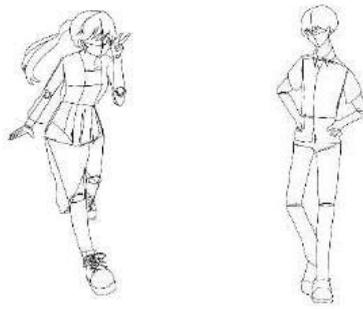
- Membuat Kerangka Aplikasi



Gambar 3.4 Kerangka Aplikasi Batik Suroboyoan

Kerangka aplikasi ini dibuat untuk mengembangkan berbagai menu yang ada didalam tampilan dan menu utama media pembelajaran IPS batik suroboyoan berbasis aplikasi android sebagai strategi penguatan budaya lokal abad ke-21.

- Merancang dan Mendesain Model Batik Suroboyoan



Gambar 3.5 Desain Model Batik Suroboyoan
Pendesain ini menambahkan ikon model berbaju batik Suroboyoan dengan wujud 2D. Proses desain digunakan untuk menambahkan model yang berbaju batik Suroboyoan dengan bentuk 2D yang mempresentasikan 5 Motif batik Suroboyoan.

- Menggabungkan Motif Batik ke dalam Model 2 Dimensi



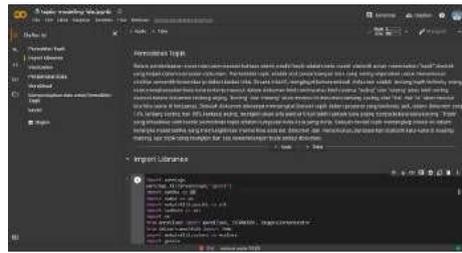
Gambar 3.6 Penggabungan Motif Batik kedalam Model 2 Dimensi
Motif batik yang mewakili dari 5 motif batik Suroboyoan kemudian digabungkan ke dalam model 2D, sehingga setiap model dapat mempresentasikan setiap motif Suroboyoan.

- Memasukkan Elemen, Model dan Data ke dalam Aplikasi



Gambar 3.7 Memasukkan Elemen, Model dan Data kedalam Aplikasi
Setelah segala elemen, model dan data telah terkumpul, selanjutnya memasukkan tiap-tiap data tersebut sehingga terciptalah media pembelajaran IPS batik suroboyoan berbasis aplikasi android.

- b. Pemilihan Format
 - Pemodelan Topik Batik Suroboyoan



Gambar 3.8 Pemodelan Topik Batik Suroboyoan

3. Tahap Pengembangan (Development)



Gambar 3.9 Fitur Aplikasi Batik Nusantara

Fitur pertama yaitu home yang menampilkan masuk, tentang aplikasi, kompetensi dasar, dan keluar. Setelah diklik pada button masuk akan muncul galeri dan game. Pada fitur ini apabila di klik galeri akan muncul motif Batik Suroboyoan. Pada fitur ini jika klik salah satu motif batik akan muncul ikon model berbaju batik ciri khas motif tersebut, filosofi, dan nama batik dari provinsi tersebut. Model ini bisa digerakkan menggunakan fitur zoom. Pada fitur game ketika diklik akan muncul lima pertanyaan setia level yang harus dijawab oleh peserta didik, semua level akan terkunci, yang terbuka hanya level pertama, level berikutnya akan terbuka apabila peserta didik mampu menjawab pertanyaan minilai 4 dengan skor 80. Pada fitur tentang aplikasi akan muncul penjelasan mengenai pengenalan aplikasi Batik Suroboyoan dengan tujuan agar pengguna aplikasi ini memahami dan mencintai budaya batik. Selain itu

juga ditampilkan nama pengembang aplikasi. Media pembelajaran IPS batik suroboyoan berbasis aplikasi android sebagai strategi penguatan budaya lokal abad ke-21 ini terdapat penambahan lagu daerah asli Surabaya dan voice pada penjelasan setiap filosofi batik. Lagu daerah ini bertujuan menguatkan motivasi dan ketertarikan peserta didik untuk mempelajari filosofi motif batik asal Kota Surabaya. Semua tahapan pengembangan dilakukan secara luring.

4. Tahap Penerapan (Implementation)

Pada fase ini, skema yang telah disusun dalam sanggup didatangkan dalam produk (rencana perantara pendedahan IPS batik suroboyoan berlandas aplikasi android) buat dijalani evaluasi oleh validator (pakar modul serta pakar sarana) selanjutnya sehabis diperbaiki, produk dites coba sebagai terbatas pada pengikut jaga dalam regu kecil buat melihat kecukupan perantara. pendedahan berwujud aplikasi android selaku perkakas buat menaikkan semangat berlatih Ilmu wawasan Sosial (IPS) pada kategori IX SMP Negeri 8 Surabaya.

- a. Tahap ini yaitu evaluasi kecukupan perantara batik suroboyoan berlandas aplikasi android, data yang dijumlahkan dalam studi ini ialah data kuantitatif selaku data utama serta data kualitatif berwujud rekomendasi serta masukan dari para pakar yang berlatar balik pembelajaran. penghitungan kecukupan sarana pendedahan batik suroboyoan berlandas aplikasi android dijalani oleh satu pakar modul serta satu pakar sarana. penghitungan pakar perantara batik suroboyoan berlandas aplikasi android berniat buat melihat kecukupan perantara batik suroboyoan berlandas aplikasi android buat pendedahan IPS pada modul pergantian Sosial serta kebiasaan.

1. Penilaian Ahli Materi pada Tahap Pembuatan Media Batik Suroboyoan Berbasis Aplikasi Android.

Pada fase konfirmasi ini, pakar modul memberikan evaluasi, anotasi serta rekomendasi fase perantara ditilik dari perspektif modul, bahasa, serta penyajian itu oleh Katon Galih Setyawan, S.Sos., M.Sosio. Dari evaluasi itu didapat hasil selaku beriku: 1.) penilaian modul meraih angka 71 dari angka maksimum 80, bila dipersentasikan didapat nomor 88,75%. 2.) penilaian bahasa meraih angka 25 dari angka maksimum 28, bila dipersentasikan didapat nomor 89,28%. 3.) penilaian penyajian meraih angka 33 dari angka maksimum 36, bila dipersentasikan didapat nomor 91,66%. Dari hasil itu bila dirata-rata didapat nomor 90,31%. mampu disimpulkan apabila batik suroboyoan berlandas aplikasi android menurut evaluasi dari perspektif modul, bahasa, serta penyajian pendedahan amat cukup dipakai selaku perantara pendedahan IPS modul pergantian Sosial serta kebiasaan SMP Negeri 8 Surabaya.

2. Penilaian Ahli Media Terhadap Media Pembelajaran Batik Suroboyoan Berbasis Aplikasi Android

Penghitungan sarana batik suroboyoan berlandas aplikasi android yang dijalani melingkupi perspektif bentuk visual serta desai peberlatihan. Divalidasi oleh Muhammad Ilyas Marzuqi, M.Pd. penghitungan perantara batik suroboyoan berlandas aplikasi android dilaksanakan pada bulan September dengan memakai angket rasio 1-4 yang menganalisis perspektif bentuk visual serta konsep pendedahan. Masukan serta rekomendasi dari pakar perantara akan dipakai buat materi acua perbaikan serta menciptakan perantara batik suroboyoan berlandas aplikasi android yang sedia dipakai buat pendedahan IPS modul pergantian Sosial serta kebiasaan. Dari evaluasi itu didapat hasil antara lain; 1.) penilaian bentuk visual meraih angka 62 dari angka maksimum 76, bila dipersentasikan didapat nomor 81,57%. 2.) penilaian konsep pendedahan meraih angka 45 dari angka maksimum 52, bila dipersentasikan didapat nomor 86,53%. Dari hasil itu bila dijumlah serta dirata-rata didapat nomor 84,05%. mampu disimpulkan apabila apabila batik suroboyoan berlandas aplikasi android menurut evaluasi dari perspektif bentuk visual serta desai

pendedahan cukup dipakai selaku perantara pendedahan IPS modul pergantian Sosial serta kebiasaan SMP Negeri 8 Surabaya.

- b. Revisi dan Finishing Media Batik Suroboyoan Berbasis Aplikasi Android
Revisi yang dikasihkan oleh para pakar perantara pendedahan batik suroboyoan berlandas aplikasi android itu buat meminimalisir kekeliruan serta cukup buat dipakai. Revisi dijalani menurut rekomendasi serta anotasi yang dikasihkan oleh pakar modul serta pakar sarana.

- Revisi pakar modul selaku selanjutnya, bahasa diselaraskan dengan karakteristik anggota jaga SMP serta jalan dalam penyajian modul kurang jelas.
- Revisi pakar sarana selaku berikut, dimensi lukisan dalam aplikasi dipakai kurang proposional serta kurang jelas alias sangat kecil.
- Setelah perbaikan menurut anotasi serta rekomendasi para ahli berikutnya dijalani finishing perantara pendedahan batik suroboyoan berlandas aplikasi android.

- c. Uji Coba Terbatas

Uji coba terbatas dijalani sehabis tuntas melaksanakan revisi berargumen hasil evaluasi pakar Materi serta pakar Media. Subyek uji coba terbatas diseleksi menurut distingtif yang sebelumnya memakai perantara pendedahan yang telah ada di sekolah yakni kasta IX-A SMP Negeri 8 Surabaya. Uji coba terbatas dijalani pada regu kecil berjumlah 10 anggota jaga kasta IX-A SMP Negeri 8 Surabaya. Uji terbatas ini dijalani pada November 2021. sesudah anggota jaga berlatih memakai perantara batik suroboyoan berlandas aplikasi android itu, anggota jaga dimohon buat memberikan evaluasi perantara batik suroboyoan berlandas aplikasi android pada akhir pertemuan. Penilaian dipakai buat memutuskan kelayakan perantara batik suroboyoan berlandas aplikasi android terpaut dengan perspektif modul, bahasa, bentuk visual serta konsep pembelajaran dengan pengisian angket bernilai 1-4. Hasil evaluasi sanggup ditilik dilampiran. Rekapitulasi hasil rata-rata dari evaluasi pengikut jaga antara lain; 1.) penilaian modul meraih angka 375 dari angka maksimum 416, bila dipersentasikan didapat nomor 91,09%. 2.) penilaian bahasa meraih angka 270 dari angka maksimum 312, bila dipersentasikan didapat nomor 88,23%. 3.) penilaian penyajian meraih angka 463 dari angka maksimum 520, bila dipersentasikan didapat nomor 90,77%. 4.) penilaian bentuk visual meraih angka 463 dari angka maksimum 520, bila dipersentasikan didapat nomor 91,36%. 5.) penilaian konsep pendedahan meraih angka 454 dari angka maksimum 520, bila dipersentasikan didapat nomor 91,36%. Dari hasil itu bila dijumlah serta dirata-rata didapat angka 90,48%. mampu disimpulkan apabila pembuatan batik suroboyoan berlandas aplikasi android menurut evaluasi dari perspektif modul, bahasa, penyajian, bentuk visual serta perspektif konsep pendedahan amat layak dipakai selaku perantara pendedahan IPS modul pergantian Sosial serta kebiasaan SMP Negeri 8 Surabaya.

5. Tahap Penilaian (Evaluation)

Pengembangan perantara batik suroboyoan berlandas aplikasi android telah direvisi serta hasil pembetulan memperlihatkan apabila perantara batik suroboyoan berlandas aplikasi android amat layak dipakai selaku perantara pendedahan IPS modul pergantian Sosial serta kebiasaan.

KESIMPULAN

Prosedur yang dipakai dalam pembuatan produk perantara batik suroboyoan berlandas aplikasi android yaitu sesuaikan diri serta perubahan dari langkah-langkah studi serta pembuatan replika ADDIE, melingkupi analisis (Analysis), pemograman (Design), pengembangan (Development), implementasi (Implementation), serta evaluasi (Evaluation). berdasar hasil uji coba kelayakan, perantara batik suroboyoan berlandas aplikasi android sebagai totalitas ditaksir amat layak buat dipraktikkan pada pengikut didik kategori IX. butuh dijalani pengembangan permainan edukatif batik suroboyoan dengan menaikkan fitur cuplikan edukatif kisah timbulnya pola batik suroboyoan

itu dan sanggup digunakan pada pengembangan perantara edukatif berlandaskan sistem apple. Dari hasil pengamatan serta konsultasi yang dijalani yakni menyelidiki dengan 4 fase yakni analisis kurikulum; didapat kompetensi inti serta kompetensi dasar IPS pada modul pergantian Sosial serta Budaya. mengukur coba produk dijalani buat menyigi perantara menurut respon yang dikasih oleh studi implementasi perantara pendedahan Aplikasi Android berlandaskan batik suroboyoan dalam aktivitas pendedahan IPS. Dimana hasil penilaian itu selaku input buat menaikkan mutu perantara. alhasil produk yang dikeluarkan bisa mengganti alias menaikkan hasil belajar pengikut didik.

Penelitian dilaksanakan dikelas IX SMP Negeri 8 Surabaya, jalur Bunguran No. 15-17, Bongkaran, Kec. kantor pelabuhan Cantian, Kota Surabaya, Jawa Timur 60161 lantaran salah satu tujuan dari sekolah itu ialah mengerti teknologi serta bisa memakainya. Memahami hal serta kelanjutan publik negeri. bisa bepikir kritis serta berkiblat penguraian permasalahan (critical thinking serta enigma solving). hirau serta ada tanggung jawab sosial di publik (social responsibility) dan membuat orang islam sempurna yang berwawasan global.

Peplanan sistem pendedahan ini ada sebagian perspektif yang butuh dilihat yakni: konsep pendedahan, rencana penerapan pendedahan, penerapan pendedahan, serta evaluasi hasil serta sistem pendedahan. Kurikulum 2013 menginterpretasikan standar kompetensi tamatan (SKL) cocok dengan yang sepatutnya, yaitu selaku patokan tentang kualifikasi keahlian tamatan yang melingkupi perilaku, pemahaman serta kemampuan. mampu disimpulkan apabila apabila batik suroboyoan berlandaskan aplikasi android menurut evaluasi dari perspektif bentuk visual serta desai pendedahan layak dipakai selaku perantara pendedahan IPS modul pergantian Sosial serta Budaya SMP Negeri 8 Surabaya.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, A. (2014). Sejarah Batik Dan Motif Batik di Indonesia. *Seminar Nasional Riset Inovatif II*, 539-545.
- Dharsono. (2014). *Budaya Nusantara: Kajian Konsep Mandala dan Konsep Triloka Terhadap Pohon Hayat Pada Batik*. Bandung: Bandung: Rekayasa Sains.
- Greenstein, L. (2012). Assessing 21st Century Skills: A Guide to Evaluating Mastery and Authentic Learning. Retrieved from <https://media.neliti.com/media/publications/211752-peningkatan-keterampilan-berpikir-kreati.pdf>
- Herdiana, Soedarmo, U. R., & Kusmayadi, Y. (2020, April). Motif Ragam Hias Dan Nilai-Nilai Filosofis Batik Ciamis. *Jurnal Artefak*, 7 (1), 53-62.
- Ilmi, A. N., Pradana, N. A., Putri, M. S., Charismadoyanto, M. A., Fatmala, A., & Imron, A. (2021, September). Pengembangan Media Edukasi E-Batik Nusantara Berbasis Augmented Reality Berbantuan Combine Close Sebagai Strategi Resiliensi Budaya Generasi Centennial. *Jurnal Pendidikan IPS*, 1-12.
- Jannah, S. (2020, April). Meningkatkan Eksistensi Dan Pelestarian Batik di Era Modern. *Jurnal Pembelajaran Pemberdayaan Masyarakat*, 1 (2), 139-142.
- Kurniawan, D. (2012). Pengembangan Media Pembelajaran Batik Menggunakan Animasi Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Di Sma 1 Wonosobo. *Jurnal Program Studi Seni Rupa Universitas Sebelas Maret Surakarta*, 1-7.
- Kustiyah, E., & Iskandar. (2017, Januari). Batik sebagai identitas kultural bangsa indonesia di era globalisasi. *GEMA*, 2456-2472.
- Kustiyah, I. d. (2017). Batik Sebagai Identitas Kultural Bangsa Indonesia.

- Lina Sugiyarti, A. A. (2018). Pembelajaran abad 21 di sd. *Prosiding Seminar dan Diskusi Nasional Pendidikan Dasar*, 439-444. Retrieved from <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/psdpd/article/view/10184/6600>
- Miller, L. &. (2011). 21st century skills: Prepare students for the future. *Kappa Delta Pi Record*, 47(3): 121-123.
- Mubah, A. S. (2011). Strategi Meningkatkan Daya Tahan Budaya Lokal dalam Menghadapi. *Jurnal Pendidikan*, 302-308.
- Mukminan. (2014). Peningkatan Kualitas Pembelajaran Pemberdayagunaan Teknologi Pendidikan. *Edisi ke-1. Program Studi Teknologi Pendidikan. Surabaya*.
- Mutiani. (2017). IPS dan Pendidikan Lingkungan: Urgensi Pengembangan Sikap Kesadaran Lingkungan Peserta Didik. *Sosio Didaktika: Social Science Education Journal*, 4 (1), 45-53. doi:10.15408/sd.v4i1.5718
- Permatasari, I. (2015). Penciptaan Media Pembelajaran Batik Bagi Siswa SMP melalui Media Komik Edukasi. *Pendidikan Seni Rupa* , 1-12.
- Prasetyo, S. A. (2016). Karakteristik Motif Batik Kendal Interpretasi dari Wilayah dan Letak. *Jurnal Imajinasi*, 52-60.
- Purnaningrum, d. (2019, Juli 1). Pembuatan Batik Jumputan Sebagai Sarana Media Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar Guna Peningkatan Kreativitas Peserta Didik. *E-Journal : Penamas Adi Buana*, 3 (1).
- Raharja, S. (2012). Pendidikan berwawasan ekologi: pemberdayaan lingkungan sekitar untuk pembelajaran. *Lumbung Pustaka Universitas Negeri Yogyakarta*, 2(1): 1-15.
- Ruslan, I. (2015). Penguatan Ketahanan Budaya dalam Menghadapi Derasnya Arus Budaya Asing. *Jurnal TAPIS*, 1-19.
- Silva, T. M., Medeiros, A. N., Oliveira, R. L., Gonzaga Neto, S., Queiroga, R. d., Ribeiro, R. D., . . . Bezerra, L. R. (2016). Carcass traits and meat quality of crossbred Boer goats fed peanut cake as a substitute for soybean meal. *J. Anim. Sci.*, 94 (7), 2992-300. doi:10.2527/jas.2016-0344
- Suyitno, I. (2012). Pengembangan Pendidikan Karakter Dan Budaya Bangsa Berwawasan Kearifan Lokal . *Jurnal Pendidikan Karakter*, 1-13.
- Trixie, A. A. (2020, Februari). Filosofi motif batik sebagai identitas bangsa indonesia. *Folio Jurnal*, 1 (1), 1-9.
- Utomo, A. A., Joebagio, H., & Djo. (2018, June). The Batik Latoh as the Result of Maritime Culture of Lasem Community. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 5 (3), 19-27. Retrieved from <https://ijmmu.com/index.php/ijmmu/article/view/136>
- Wihardi, D. (2015, januari). Pergeseran Makna Motif Batik Yogyakarta – Surakarta. *Jurnal Ilmiah Komunikasi*, 5 (2), 104-113.