PENGEMBANGAN MEDIA *COMPUTER ASSISTED INSTRUCTION* (CAI) MATERI KONSEP KARYA SENI BATIK JAWA TIMUR PADA MATA PELAJARAN TINJAUAN SENI UNTUK SISWA KELAS X JURUSAN KRIYA KREATIF BATIK DAN TEKSTIL SMK NEGERI 12 SURABAYA

Muchammad Syapi'i, Utari Dewi, S.Sn., M.Pd.
Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, email: muchammadsyapii@mhs.unesa.ac.id
Utaridewi@unesa.ac.id

ABSTRAK

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di SMK Negeri 12 Surabaya yang merupakan hasil dari observasi awal oleh peneliti yaitu kurangnya pemahaman siswa jurusan Kriya Kreatif Batik Dan Tekstil mengenai materi konsep karya seni batik Jawa Timur. Hal tersebut dibuktikan melalui data nilai pengetahuan siswa tahun sebelumnya dengan rata-rata kurang dari 75, yaitu dibawah standar yang ditetapkan oleh SMK Negeri 12 Surabaya. Dikarenakan belum tersedianya media pembelajaran di SMK Negeri 12 Surabaya serta karakteristik materi konsep karya seni batik Jawa Timur yang bersifat konseptual menyebabkan hasil belajar siswa rendah.

Tujuan dari pengembangan media *Computer Assisted Instruction* adalah Mengetahui tingkat kelayakan dan tingkat keefektifan media CAI untuk materi konsep karya seni batik Jawa Timur pada mata pelajaran Tinjauan Seni dan pada mata pelajaran Tinjauan Seni. Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan DDD-E oleh Iver dan Barron dengan subjek uji coba kelas X jurusan kriya kreatif batik dan tekstil SMK Negeri 12 Surabaya.

Data dikumpulkan melalui instrumen kelayakan rencana pelaksanaan pembelajaran, instrumen kelayakan materi, intrumen kelayakan media, instrumen kelayakan bahan penyerta media, validitas dan reliabilitas butir soal, homogenitas serta normalitas. Jenis data kualitatif dan kuantitatif, analisis data yang digunakan untuk memproses hasil uji kelayakan menggunakan skala penilaian Likert, untuk uji kelayakan rencana pelaksanaan pembelajaran (95%) menunjukkan kategori sangat layak. Untuk uji kelayakan materi konsep karya seni batik Jawa Timur (80%) menunjukkan kategori layak. Uji kelayakan media CAI (94%) menunjukkan kategori sangat layak. Uji kelayakan bahan penyerta media (90%) menunjukkan kategori sangat layak.

Media CAI dinyatakan efektif berdasarkan hasil rata-rata uji coba post-test yaitu 86, 5 lebih tinggi dibandingkan dengan hasil rata-rata pre-test yaitu 67,1. Melalui perhitungan diketahui t hitung sebesar 10,51976. Berdasarkan pengujian mengunakan taraf signifikan 5% db =30-1 = 29 diperoleh t tabel = 2,045. Jadi, t hitung lebih besar dari t tabel yaitu 10,51976 > 2,045. Sehingga terjadi pengaruh yang siknifikan antara penggunaan media CAI dengan hasil belajar siswa.

Kata kunci: Pengembangan, *Computer Assisted Instruction* (CAI), hasil belajar

ABSTRACT

Based on the problems that occurred in State Vocational High School 12 Surabaya which was the result of initial observations by the researcher about the lack of students' understanding majoring Creative Crafts of Batik and Textiles regarding the concept material of East Java batik artwork. This is proved by the data value of knowledge in the previous year students with an average of less than 75, which is below the standard set by SMK N 12 Surabaya. Due to the unavailability of learning media in State Vocational High School 12 Surabaya and the conceptual characteristics about the concept of East Java batik artwork, cause the student learning outcomes are low.

The purpose of the development of Computer Assisted Instruction media is to determine the level of feasibility and effectiveness of CAI media for the material concept of East Java batik artwork for the subject of the Art Review. The development model used is the DDD-E development model by Iver and Barron with the students of class X majoring creative craft of batik and textiles at SMK N 12 Surabaya as the research subjects.

The data was collected through the feasibility instrument of lesson plan, instrument of material feasibility, instrument of media feasibility, instrument of feasibility of addition materials for media, validity and reliability of items, homogeneity and normality. This is qualitative and quantitative research, the data was analyzed by using the Likert rating scale. The feasibility test of lesson plan (95%) shows a very feasible category. The material feasibility of the East Java batik artwork concept (80%) shows a feasible category. The feasibility test for CAI (94%) shows a very feasible category. The feasibility test of the addition materials for media (90%) shows a very feasible category.

The research also stated that media of CAI is effective. It is proved by the average post-test trial of the results is 86.5 higher than the average pre-test of the result which is 67.1. Through the calculation, it is known that t count is 10.51976 based on the test using a significant level of 5% db = 30-1 = 29, it is obtained t table = 2.045. The conclusion shows that t count is higher than t table which is 10.51976 > 2.045. Thus, there is a significant influence between the use of CAI media and student learning outcomes.

Keywords: *Development, Computer Assisted Instruction (CAI), Learning Outcomes*

PENDAHULUAN

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu pendidikan pada jenjang menengah yang terdapat di Indonesia yang mengutamakan pengembangan kemampuan peserta didik untuk dapat bekerja pada bidang tertentu. SMK memiliki tugas mempersiapkan peserta didiknya dengan membekali pengetahuan dan keterampilan untuk dapat bekerja yang sesuai dengan kompetensi dan program keahliannya masing-masing. SMK di Indonesia tersebar di beberapa Provinsi, termasuk juga di Jawa Timur. Di Provinsi Jawa Timur terdapat 295 SMK Negeri (sumber http://datapokok.ditsmk.net). Satu satunya SMK Negeri yang memiliki jurusan seni terlengkap di Provinsi Jawa Timur ada di Surabaya yaitu SMK Negeri 12 Surabaya.

SMK Negeri 12 Surabaya berlokasi di Jalan Siwalankerto Permai No. 1 Surabaya. SMK ini terdiri dari 15 jurusan yang terbagi menjadi 3 Kompetensi Program Keahlian yaitu seni pertunjukan, seni rupa dan kriya, dan teknologi. Salah satu dari jurusan yang tergolong dalam Kompetensi Program Keahlian seni rupa dan kriya yakni Jurusan Kriya Kreatif Batik dan Tekstil yang telah dibuka sejak tahun 1994. Setiap tahunnya, jurusan ini menerima siswa baru sekitar 66 siswa. Jurusan ini bertujuan untuk "menghasilkan tamatan yang trampil dan memiliki kemampuan berwirausaha dibidang industri kreatif yang berdasarkan kecerdasan kreatif dalam bidang produk kriya tekstil melalui penguasaan teori dan praktek serta pemahaman aspek sosial budaya, estetika, ergonomis, teknologi, mampu beradaptasi dengan transisi kehidupan dan keseimbangan alam, sehingga mampu merancang produk tekstil yang memiliki gaya hidup dan nilai jual" (sumber: web.smkn12surabaya.sch.id). Sebagai upaya pencapaian tujuan jurusan, maka terdapat beberapa mata pelajaran produktif yang harus dikuasai oleh siswa diantaranya yaitu mata pelajaran Tinjauan Seni.

.

Asosiasi Pendidikan Nasional dalam Kristanto (2010) mendefiniskan media dalam lingkup pendidikan sebagai segala benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut, sedangkan Media Pembelajaran menurut (Andi Kristanto : 2011) sendiri adalah segala sesuaitu yang dapat membawa pesan untuk pencapaian tujuan pembelajaran

Tinjauan Seni merupakan mata pelajaran yang mempelajari tentang perkembangan seni mulai dari zaman dahulu hingga zaman *modern*. Mata pelajaran ini memiliki 11 Kompetensi Dasar. Salah satu materi yang terdapat dalam kompetensi dasar mata pelajaran ini adalah konsep karya seni. Konsep karya seni yang dimaksud yakni materi konsep karya seni batik Jawa Timur. Pada materi ini siswa mempelajari terkait karya seni batik yang ada di Jawa Timur mulai dari sejarah, filosofi, hingga motif batik pada beberapa kota di Jawa Timur yang memiliki perbedaan antara satu dengan yang lain. Dengan demikian, siswa diharapkan dapat memahami konsep, karakteristik dan mengkomunikasikan hasil analisis karya seni batik Jawa timur. Penguasaan pada Kompetensi Dasar ini harus dikuasai dengan baik dan benar oleh siswa karena berkaitan dengan mata pelajaran pada kelas XI yakni batik. Berdasarkan pemaparan tentang materi Konsep karya seni, materi ini termasuk karakteristik materi konsep. Menurut Wilis (2011:62) konsep merupakan dasar bagi proses mental yang lebih tinggi untuk merumuskan prinsip dan generalisasi.

Berkaitan dengan karakteristik materi yang telah dipaparkan sebelumnya, materi konsep karya seni batik Jawa Timur di Jurusan Kriya Kreatif Batik dan Tekstil ditempuh di kelas X dikarenakan merupakan pengetahuan dasar dalam ilmu produktif Kriya Kreatif Batik dan Tekstil. Siswa kelas X SMK pada umumnya berusia ±16 tahun, pada teori Piaget usia ini termasuk pada tingkat operasional formal karena berumur lebih dari 11 tahun dimana pada periode tersebut siswa dapat menggunakan operasi-operasi konkretnya untuk membentuk operasi yang lebih kompleks. Sedangkan berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Tinjauan Seni bapak Mito. M.Pd yang dilakukan pada tanggal 24 September 2018 terkait karakteristik siswa kelas X Jurusan Kriya Kreatif Batik dan Tekstil di SMK Negeri 12 Surabaya, diperoleh informasi bahwa (a) Siswa lebih sering berdiskusi dikelas (b) Siswa memiliki kecenderungan tertarik dengan media visual dengan menggunakan teknologi atau laptop dalam pembelajaran (c) Siswa menguasai penggunaan laptop. Sedangkan cara pengajaran guru selama ini yaitu menggunakan metode ceramah dan langsung mengamati karya yang hanya terbatas yakni sejumlah 7 karya.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan mahasiswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar menurut (Andi Kristanto 2017:10) dan Media (CAI) *Computer Assisted Instuction* termasuk dalam media pembelajaran,

Media *Computer Assisted Instuction* sendiri menurut (Darmawan, 2012:33) adalah prosedur pengembangan dan penerapan prinsip multimedia dalam pembelajaran bersifat interaktif dengan bantuan komputer.

Batik adalah seni tradisional yang mengakar pada jiwa masyarakat Indonesia khususnya jawa. Batik sebagai hasil seni rupa tradisional tentunya menjadi identitas personal pembatiknya (terutama batik tulis) dan memuat kesadaran kolektif masyarakatnya yang sekaligus menjadi identitas kelompok masyarakat itu. (Bastomi, 2009:47).

Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media *Computer Assisted Instruction* (CAI) materi konsep karya seni batik Jawa Timur pada mata pelajaran Tinjauan Seni bagi siswa kelas X Jurusan Kriya Kreatif Batik dan Tekstil di SMK Negeri 12 Surabaya.

MODEL PENGEMBANGAN

Dalam pengembangan media *Computer Assisted Instrcution* (CAI) ini, model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan DDD-E. Model pengembangan ini berorientasi menghasilkan sebuah produk yang akan dimanfaatkan untuk memecahkan permasalahan siswa kelas X Jurusan Kriya Kreatif Batik dan Tekstil di SMK Negeri 12 Surabaya mata pelajaran Tinjauan Seni materi konsep karya seni batik Jawa Timur.

Gambar 1.
Model Pengembangan DDD-E (Ivers & Barron, 2002:22)

Model ini memiliki 3 tahapan utama pengembangan yaitu *decide* (memutuskan), *design* (desain), *develop* (mengembangkan), dan dikelilingi oleh *evaluate* (evaluasi). Subjek penelitian ini terdiri dari ahli desain pembelajaran, ahli materi, ahli media, serta sasaran pengguna produk yaitu siswa kelas X Jurusan Kriya Kreatif Batik dan Tekstil SMK Negeri 12 Surabaya.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa:

1) instrumen validasi ahli desain pembelajaran, 2) instrumen validasi untuk ahli materi, 3) instrumen vaidasi untuk ahli media, dan 4) instrumen untuk uji coba perseorangan, 5) instrumen untuk uji coba kelompok kecil, 6) instrumen untuk uji coba kelompok besar. Penilaian hasil kelayakan media *Computer Assisted Instruction* (CAI) diperoleh dari lembar validasi akan diinterpretasi berdasarkan skala likert sebagai berikut:

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
81%-100%	Baik Sekali	Sangat layak, tidak perlu direvisi
61%-80%	Baik	layak, tidak perlu direvisi
41%-60%	Kurang Baik	Kurang layak, perlu direvisi
21%-40%	Tidak Baik	Tidak layak, perlu direvisi
<21%	Tidak Baik Sekali	Sangat tidak layak, perlu direvisi

Sumber: Riduwan (2013:15)

Tabel 1. Interpretasi Skor Angket Validasi Produk

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneitian pengembangan media *Computer Assisted Instruction* (CAI) ini mengacu Pada metoode pengembangan DDD-E. Berikut adalah hasil pencapaian dari setiap tahap yang telah dilakukan dalam penelitian:

1. ***Decide***
   a. *Determine Project Goals*
      1) Penetapan tujuan instruksional
      Langkah awal yang dilakukan sebelum kegiatan pengembangan dimulai yaitu merumuskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Tujuan pembelajaran disesuaikan dengan kompetensi dasar yang ada dalam silabus.
      2) Menentukan tema atau ruang lingkup multimedia
      Media yang akan dikembangkan merupakan media *Computer Assisted Instruction* (CAI) yang berjenis *Drill and Practice* yang berisikan materi konsep karya seni batik Jawa Timur. Media *Computer Assisted Instruction* (CAI) yang akan dikembangkan menggunakan sebuah program yang bernama Adobe Flash CS 6. Dengan program tersebut tujuan pembelajaran, materi, serta latihan soal tentang konsep karya seni batik Jawa Timur disatukan menjadi sebuah media pembelajan yang dapat digunakan siswa ketika proses pembelajaran berlangsung.
      3) Mengembangkan kemampuan prasyarat
      Berdasarkan hasil wawancara dalam rangka pengumpulan data dengan guru mata pelajaran Tinjauan Seni jurusan Kriya Kreatif Batik dan Tekstil SMK Negeri 12 Surabaya yang dilakukan pada tanggal 24 September 2018, siswa telah memiliki kemampuan dasar mengoperasikan komputer/laptop sehingga telah memenuhi prasyarat awal dalam pengembangan *Computer Assisted Instruction* (CAI) yang akan dilakukan oleh pengembang.
      4) Menilai sumber daya
      Berdasarkan wawancara dengan guru mata pelajaran Tinjauan Seni jurusan Kriya Kreatif Batik dan Tekstil SMK Negeri 12 Surabaya, sudah mewajibkan siswa membawa laptop yang dapat menunjang pengembangan *Computer Assisted Instruction* (CAI) di SMK Negeri 12 Surabaya.
   b. *Brainstorming content*
      Materi konsep karya seni batik Jawa Timur yang akan dijadikan bahan materi pada media *Computer Assisted Instruction* (CAI) yaitu sejarah, karakteristik batik Jawa Timur, dan motif batik dari 20 kota di Jawa Timur.
   c. *Conduct research*
      Pada tahapan ini pengembang melakukan pengumpulan informasi-informasi mengenai subjek atau objek yang dibutuhkan diantaranya yaitu, analisis kebutuhan siswa dan silabus yang diperoleh dengan cara wawancara dengan guru mata pelajaran Tinjauan Seni.

2. ***Design***

Tahap *Design* yaitu tahap berpikir visual karena mengahasilkan cetak biru untuk keseluruhan produk multimedia dalam bentuk *outline* materi, tampilan *layout*, *flowchart* dan *storyboard*.

3. ***Develop* (Pengembangan)**

Pada tahap pengembangan ini produksi media dilakukan berdasarkan rancangan yang telah dibuat sebelumnya, selain itu terdapat kegiatan validasi untuk menilai media yang telah dibuat dan uji coba produk ke peserta didik. Media yang diproduksi pada tahap ini disesuaikan dengan *flowchart* dan storyboard yang telah dibuat sebelumnya. Pada tahap ini sekaligus dilakukan uji validasi, Uji validasi bertujuan untuk menilai

kelayakan dari multimdia berbasis *mobile learning*, sehingga dapat dilakukan penyempurnaan apabila terdapat revisi. Uji validasi dilakukan oleh ahli RPP, ahli materi, dan ahli media. Serelah direvisi media diuji cobakan kepada peserta didik. uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar. Berikut ini adalah data yang diperoleh :

a. Ahli RPP mendapat persentase 100%
b. Ahli materi mendapat persentase 100%
c. Ahli media mendapat persentase100%
d. Uji coba perorangan mendapat persentase 100%
e. Uji coba kelompok kecil mendapat persentase 100 %
f. Uji coba kelompok besar mendapat persentase 100%

Berdasarkan data dari uji kelayakan multimedia berbasis *mobile learning* pada materi perangkat lunak pengolah gambar bitmap untuk kelas X Jurusan Kriya Kreatif Batik dan Tekstil di SMKN 12 Surabaya, telah layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

4. *Evaluate* (evaluasi)

Pada tahap evaluasi dalam model pengembangan DDD-E dilakukan pada setiap tahap pengembangan tidak hanya pada akhir pengembangan. Evaluasi dilakukan mulai dari tahap *decide, design,* dan *develop*. Pada tahap *decide* dilakuakan evaluasi terhadap ketepatan antara topic dengan pemilihan media *Computer Assisted Instruction* (CAI) model *Drill and Practice.* Pada tahap *design* dilakukan penilaian terrhadap hasil pembuatan *flowchart* dan *storyboard.* Pada tahap *develop* atau pengembangan dilakukan penilaian terhadap elemen-elemen media *Computer Assisted Instruction* (CAI) model *Drill and Practice* baik dari segi desain maupun isi materi.

Setelah multimedia berbasis CAI selesai dikembangkan, dilakukan uji efektifitas kepada peserta didik. Hasil uji efektifias penggunaan *Computer Assisted Instruction* (CAI) melalui perhitungan uji t dapat diketahui hasil t_{hitung} sebesar 10,51976 Berdasarkann pengujian menggunakan taraf signifikan 5% db = 30-1 = 29 diperoleh t_{tabel} = 2,045. Jadi t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} yaitu 10,51976 > 2,045. Sehingga terjadi pengaruh yang siknifikan antara penggunaan media Computer Assisted Instruction (CAI) dengan hasil belajar siswa.

SIMPULAN.

Berdasarkan hasil uji kelayakan dan kefektifan pengembangan media *Computer Assisted Instruction* (CAI) pada mata pelajaran Tinjauan Seni materi konsep karya seni batik Jawa Timur untuk siswa kelas X Kriya Kreatif Batik dan Tekstil SMK Negeri 12 Surabaya yang telah dilaksanakan menggunakan model DDD-E, maka dapat ditarik kesimpulan dari hasil uji coba pengembangan sebagai berikut:

Pengembangan media CAI dilakukan berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan yaitu dengan melakukan wawancara guru mata pelajaran tinjauan seni. Dari hasil wawancara diketahui pada pembelajaran materi konsep karya seni batik Jawa Timur. Hal tersebut diketahui berdasarkan nilai pengetahuan yang belum mencapai KKM. Adapun faktor yang mempengaruhi diantaranya, cara pengajaran guru selama ini yaitu menggunakan metode ceramah dan langsung mengamati karya yang hanya terbatas yakni sejumlah 7 karya.belum tersedianya media yang sesuai untuk diterapkan dalam penyampaian materi konsep karya seni batik Jawa Timur, yang selama ini digunakan sebagai sumber belajar hanya buku pegangan guru. Pengembangan media CAI dilakukan berdasarkan kondisi nyata, kebutuhan untuk menyelesaikan masalah belajar siswa, dan disesuaikan dengan fasilitas sekolah yang dapat mendukung implementasi media CAI. Sehingga hasil pengembangan media CAI dapat dimanfaatkan pada pelaksanaan pembelajaran Tinjauan Seni.

Hasil analisis data dari uji kelayakan media *Computer Assisted Instruction* (CAI) pada mata pelajaran Tinjauan Seni materi konsep karya seni batik Jawa Timur untuk siswa kelas X Kriya Kreatif Batik dan Tekstil SMK Negeri 12 Surabaya secara umum tergolong dalam kategori baik. Dari hasil uji kelayakan dengan ahli materi mendapat persentase sebesar 100%, menurut Riduwan (2013:15) termasuk pada kategori sangat baik. Kemudian dari hasil uji kelayakan ahli media mendapat persentase sebesar 100% menurut Riduwan (2013:15) termasuk pada kategori sangat baik. Pada tahap uji coba terdiri dari tiga kelompok, masin-masing memperoleh persentase dalam kategori sangat baik. Pertama hasil persentase uji perorangan sebesar 100%, kedua hasil persentase uji kelompok kecil sebesar 100%, dan ketiga hasil uji coba kelompok besar memperoleh hasil persentase 100%. Dari tiga persentase tersebut maka media *Computer Assisted Instruction* (CAI) pada mata pelajaran Tinjauan Seni materi konsep karya seni batik

Jawa Timur untuk siswa kelas X Kriya Kreatif Batik dan Tekstil menurut Riduwan (2013:15) termasuk pada kategori sangat baik.

Hasil uji efektifitas dari media yang dikembangkan menggunakan desain penelitian one group pre test-posttest. Dimana pre test dan posttest digunakan untuk mengetahui tingkat keefektifan produk terhadap hasil uji coba sebelum dan sesudah menggunkan media CAI. Berdasarkan desain penelitian tersebut untuk mengetahu efektifitas hasil penggunaan media *Computer Assisted Instruction* (CAI) pada mata pelajaran Tinjauan Seni materi konsep karya seni batik Jawa Timur, dilakukan analisis data uji t dan dapat disimpulkan bahwa hasil rata-rata uji coba post test yaitu 86, 5 lebih tinggi dibandingkan dengan hasil rata-rata pre-test yaitu 67, 1. Melalui perhitungan uji t diatas diketahui t hitung sebesar 10,51976. Selain itu berdasarkan pengujian mengunakan taraf signifikan 5% db =30-1 = 29 diperoleh t tabel = 2,045. Jadi, t hitung lebih besar dari t tabel yaitu 10,51976 > 2,045. Sehingga terjadi pengaruh yang siknifikan antara penggunaan media Computer Assisted Instruction (CAI) dengan hasil belajar siswa.

SARAN

Pada penelitian pengembangan ini menghasilkan media CAI pada mata pelajaran tinjauan seni materi konsep karya seni batik Jawa Timur untuk siswa kelas X jurusan Kriya Kreatif Batik dan Tekstil SMK Negeri 12 Surabaya. Oleh karena itu peneliti memberikan saran yang berkaitan dengan penelitian pengembangan media CAI, sebagai berikut:

1. **Saran pemanfaatan**

   Untuk pemanfaatan media CAI materi konsep karya seni batik Jawa Timur yang telah dikembangkan ada beberapa hal yang perlu diperhatikan, diantaranya:

   a. Produk media CAI yang dikembangkan dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran materi konsep karya seni batik Jawa Timur untuk siswa kelas X jurusan Kriya Kreatif Batik dan Tekstil SMK Negeri 12 Surabaya
   b. Perlu memberikan petunjuk saat menggunakan media agar siswa dapat terarah dalam menggunakan media CAI

2. **Diseminasi (Penyebaran)**

   Pengembangan ini menghasilkan media CAI materi konsep karya seni batik Jawa Timur untuk siswa kelas X jurusan Kriya Kreatif Batik dan Tekstil SMK Negeri 12 Surabaya. Apabila media media CAI ini digunakan untuk sekolah lain maka perlu dilakukan identifikasi kembali utamanya dalam hal karakteristik siswa, karakteristik pengajar, fasilitas sekolah, dan lain sebagainya.

3. **Pengembangan Produk Lebih Lanjut**

   Untuk melakukan pengembangan media CAI tentang materi konsep karya seni batik Jawa Timur, perlu diperhatikan hal-hal sebagai berikut:

   a. Langkah pertama yang perlu dilakukan ialah menganalisis permasalahan yang ada di lapangan
   b. Setelah diketahui permasalahan yang ada maka perlu dilakukan pengumpulan data yang mendukung untuk diperlukannya sebuah pengembangan untuk mengatasi permasalahan tersebut
   c. Apabila data yang diperlukan telah terkumpul, langkah selanjutnya ialah menyusun desain produk yang akan dikembangkan yang sesuai dengan potensi yang dimiliki

DAFTAR PUSTAKA

Anderson, R. H. (1987). *Pemilihan dan Pengembangan Media Untuk Pembelajaran (Terjemahan).* Jakarta: Rajawali.

Arikunto, S. (2010). *Dasar-Dasar Evalusi Pendidikan.* Jakarta: Bumi Aksara.

Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek.* Jakarta: Rineka Cipta.

Arikunto, S., & Jabar, C. S. (2014). *Evaluasi Program Pendidikan: Pedoman Teroritis Praktis Bagi Mahasiswa dan Praktisi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran.* Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Bastomi, S. (2009). *Kebudayaan Apresiasi Seni Pendidikan Seni.* Semarang: IKIP Semarang Press.

Darmawan, D. (2012). *Teknologi Pembelajaran.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran.* Yogyakarta: Gava Media.

Data pokok SMK.(2018).Dipetik September 11, 2018, dari http://datapokok.ditsmk.net

Dewi, U. (2013). *Media Grafis untuk pendidikan*. Sidoarjo: CV Dwiputra Pustaka Jaya

Hasyim, A. (2016). *Metode Penelitian dan Pengembangan di Sekolah.* Yogyakarta: Media Akademi.

Ivers, K. S., & Barron, A. E. (2002). *Multimedia Project in Education : Designing, Producing, and Assessing: Second Edition.* United States of America: Libraries Unlimited Teacher Ideas Press.

Januszewski, A., & Molenda, M. (2008). *Educational Technology: a Definition With Commentary.* New York.

Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang.

Kristanto, Andi. 2010. "Pengembangan Media Komputer Pembelajaran Multimedia Mata Pelajaran Fisika Pokok Bahasan Sistem Tata Surya bagi Siswa Kelas 2 Semester I di SMAN 22 Surabaya". Jurnal Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya 10 (2): 12- 25.

Kristanto, Andi. 2016. Media Pembelajaran. Surabaya: Bintang Surabaya.

Kristanto, Andi. 2017. "The Development of Instructional Materials E-learning based on Blended Learning". International Education Studies Journal 10 (7): 10- 17.

Kristanto, Andi. 2018. "Developing Media Module Proposed to Editor in Editorial Division". Journal of Physics: Conference Series 947 (1): 1- 7.

Kristanto, Andi., 2011, Pengembangan Model Media Video Pembelajaran Mata Kuliah Pengembangan Media Video/Tv Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya, Jurnal Teknologi Pendidikan, Vol.11 No.1, April 2011 (12-22), Universitas Negeri Surabaya.

Kriya Tektil. (2018). Dipetik September 10, 2018, dari SMK N 12 Surabaya: web.smkn12surabaya.sch.id

Mustaji. (2013). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Unesa University Press.

Prastowo, A. (2011). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif.* Yogyakarta: DIVA Press.

Priyatno, D. (2017). *Panduan Praktis Olah Data Menggunakan SPSS.* Yogyakarta: Andi.

Riduwan. (2013). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian.* Bandung: Alfabeta.

Rohman, M., & Amri, S. (2013). *Strategi & Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran.* Jakarta: Prestasi Pustaka.

Rusijono, & Mustaji. (2013). *Penelitian Teknologi Pembelajaran.* Surabaya: Unesa University Press.

Rusijono; Mustaji. (2008). *Penelitian Teknologi Pembelajaran.* Surabaya: Unesa University Press.

Sells, B. B., & Richey, R. C. (1994). *teknologi pemebelajaran (Terjemahan).* Jakarta: Unit Percetakan Universitas Negeri Jakarta.

Smaldino, Sharon E., Deborah L. Lowther and James D. Russell. (2014). *Instructional Technology & Media for Learning – Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar.* Edisi Kesembilan. Terjemahan Arif Rahman. Jakarta: Kencana.

Sudjana. (2005). *Metode Statistika Edisi ke-6.* Bandung: Tarsito.

Trianto. (2007). *Model Pembelajaran Terpadu Dalam Teori dan Praktek.* Jakarta: Prestasi Pustaka.

Wilis, R. (2011). *Teori-Teori Belajar & Pembelajaran.* Jakarta: Erlangga.

UNESA Universitas Negeri Surabaya