

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN UNTUK EKSTRAKURIKULER BATIK DI SMPN 24 SURABAYA

Febriana Dwi Rahmawati¹, Marsudi²

¹Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: febriana.17020124039@mhs.unesa.ac.id

²Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: marsudi@unesa.ac.id

Abstrak

Ekstrakurikuler batik di SMPN 24 Surabaya tidak memiliki media pembelajaran, sehingga membuat siswa kesulitan untuk belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan video pembelajaran untuk ekstrakurikuler batik di SMPN 24 Surabaya dan untuk mengetahui hasil penerapan video pembelajaran. Pengembangan video pembelajaran ini sangat penting untuk menunjang pembelajaran Ekstrakurikuler di SMPN 24 Surabaya. Penelitian ini menerapkan metode RnD (Research and Development) menurut Sugiyono, yang meliputi : menentukan potensi dan masalah, pengumpulan informasi, perancangan produk, validasi produk, revisi produk, serta uji coba pada siswa. Penelitian ini menghasilkan deskripsi proses pengembangan berdasarkan alur pengembangan yang ditetapkan dengan hasil penilaian oleh validator materi mendapatkan persentase sebesar 100% dan hasil penilaian oleh validator media mendapatkan persentase 89% keduanya mendapatkan kategori layak digunakan tanpa revisi. Selanjutnya berdasarkan hasil ujicoba terhadap siswa, dihasilkan persentase sebesar 79% dengan kategori sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran. Dengan demikian, media ini sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran untuk ekstrakurikuler batik.

Kata kunci: Batik, Video, Ekstrakurikuler, SMPN 24 Surabaya.

Abstract

Batik extracurricular at 24 Junior High School of Surabaya does not have learning media, thus making it difficult for students to learn. The purpose of this study was to describe the process of developing learning videos for batik extracurricular at 24 Junior High School of Surabaya and to find out the results of implementing learning videos. The development of this learning video is very important to support extracurricular learning at 24 Junior High School of Surabaya. This study applies the RnD (Research and Development) method according to Sugiyono, which includes: determining potentials and problems, gathering information, product design, product validation, product revision, and student trials. This study resulted in a description of the development process based on the development flow determined by the results of the assessment by the material validator S.Pd with a percentage of 100% and the results of the assessment by the media validator with a percentage of 89% both got categories suitable for use without revision. Furthermore, based on the results of testing on students, the resulting percentage of 79% with the category is very feasible to use as a learning medium. Thus, this media is very feasible to be used as a learning medium for batik extracurricular.

Keywords: Batik, Video, Extracurricular, 24 Junior High School of Surabaya.

PENDAHULUAN

Salah satu wujud dari kebudayaan adalah batik. Batik adalah kerajinan yang nilai seninya tinggi dan telah menjadi budaya di Indonesia,

khususnya daerah Jawa sejak dulu. Di Indonesia, batik sudah ada sejak zaman Majapahit dan sangat populer pada abad XVII atau awal abad XIX (Musman dan Arini, 2011).

Oleh sebab itu, melestarikan batik merupakan hal yang penting bagi seluruh rakyat Indonesia. Hal yang dapat kita lakukan sebagai upaya melestarikan batik antara lain, menggunakan baju batik, mempelajari sejarah batik, atau bahkan mempelajari cara membuat batik.

Materi mengenai batik tidak hanya disampaikan pada pembelajaran di dalam kelas saja, namun juga dapat disampaikan pada kegiatan luar kelas, seperti ekstrakurikuler. Ekstrakurikuler sendiri merupakan salah satu kegiatan rekreasi yang memiliki 4 fungsi, yaitu fungsi pengembangan, fungsi rekreatif, fungsi persiapan karir, dan fungsi sosial. Di SMPN 24 Surabaya, terdapat salah satu ekstrakurikuler yaitu ekstrakurikuler batik. Melalui kegiatan ekstrakurikuler ini, siswa belajar bagaimana cara membuat batik, mulai dari tahap perancangan hingga tahap akhir atau *finishing*. Dalam ekstrakurikuler di SMPN 24 Surabaya, siswa hanya dijelaskan proses membuat batik. Namun seringkali karena peminatnya cukup banyak, materi yang disampaikan oleh pembina kurang dipahami oleh sebagian siswa. Terlebih saat pandemi Covid-19 seperti saat ini, kegiatan ekstrakurikuler menjadi terhambat karena tidak adanya media pembelajaran yang mendukung selama proses pembelajaran daring. Oleh karena itu, menurut peneliti berdasarkan hasil pengamatan di lapangan, perlu ditunjang dengan media pendukung. Jadi, selain memiliki kemampuan praktis, siswa diharapkan juga memiliki pengetahuan untuk menunjang dan mengembangkan kreativitasnya.

Salah satu media yang dapat mendukung pembelajaran daring yaitu video pembelajaran. Video dapat menjadi salah satu media pembelajaran yang tepat karena fleksibel dan mudah digunakan. Video dapat membantu Pembina dalam menjelaskan langkah-langkah membuat batik secara detail serta dapat membantu siswa untuk lebih memahami batik saat proses pembelajaran batik. Menurut Munir (2015), video adalah media pembelajaran yang paling efektif dan dinamis untuk digunakan dalam penyampaian informasi. Didukung teknologi yang semakin canggih saat ini, membuat pembelajaran dengan video ini dapat digunakan kapan saja dan dimana saja oleh siswa, membuat pembelajaran membuat batik

semakin mudah untuk dipahami. Video juga akan membangkitkan semangat belajar dan meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran. Dengan audio-visual yang terdapat dalam video dapat meringkas dan membantu dalam menjelaskan kegiatan ekstrakurikuler batik yang seharusnya dilakukan dalam beberapa hari. Melalui penyajian video yang menarik, siswa diharapkan lebih cepat memahami sejarah dan prosedur membuat batik dan pembelajaran pun akan berlangsung dengan menyenangkan serta tidak membosankan. Penyajian video pembelajaran juga dapat mempermudah siswa yang lemah membaca untuk dapat memahami isi pelajaran. Siswa yang memiliki keterlambatan dalam belajar, dapat mengulang bagian yang tidak mereka mengerti di dalam video.

Saat ini, teknologi menjadi bagian di kehidupan masyarakat. Salah satu teknologi yang sering kita jumpai adalah video. Mulai dari video keseharian, video tutorial, hingga video pembelajaran yang dapat kita saksikan di televisi maupun ponsel. Video pembelajaran tepat untuk mendukung kegiatan di luar kelas (ekstrakurikuler). Selain itu, media berbasis audio-visual ini juga memegang peranan penting. Melalui video ini, pelajaran yang disampaikan kepada siswa akan lebih cepat dipahami. Penggunaan video juga dapat menumbuhkan minat siswa pada kegiatan ekstrakurikuler, karena cara penyajiannya yang menarik. Video juga dapat diputar siswa di rumah masing-masing, mengingat saat ini pembelajaran masih dilakukan secara daring. Maka dari itu penelitian ini diharapkan mempermudah siswa dalam belajar sejarah dan teknik membuat batik di rumah.

Pengembangan media video pembelajaran pernah dilakukan oleh Ferdian Nuvi Wahyudi pada tahun 2015 dengan judul “Pengembangan Media Video Pembelajaran Materi Gambar Ilustrasi untuk Siswa Kelas VIII SMP Negeri 5 Pamekasan”. Hasil dari validasi materi dan media pada penelitian tersebut mendapat kriteria sangat baik, namun perlu untuk diperbaiki pada bagian kalimat yang disajikan dalam video, serta perlu diperhatikan kepraktisan medianya.

Berdasarkan paparan di atas, maka tujuan yang hendak dicapai pada penelitian ini adalah mendeskripsikan proses pengembangan video pembelajaran untuk ekstrakurikuler batik di SMPN 24 Surabaya. Mengetahui hasil penerapan video pembelajaran untuk ekstrakurikuler batik di SMPN 24 Surabaya.

Manfaat dari penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan dan referensi mengenai media pembelajaran terutama dalam kegiatan ekstrakurikuler di sekolah. Dan dapat membantu siswa untuk mempelajari batik pada kegiatan ekstrakurikuler.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian merupakan cara yang digunakan untuk mencapai hasil dalam sebuah penelitian. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Metode Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*) menurut Sugiyono. Arti dari metode penelitian dan pengembangan itu sendiri adalah cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang telah dibuat (Sugiyono 2019).

Penelitian ini dibuat untuk menghasilkan video pembelajaran ekstrakurikuler batik di SMPN 24 Surabaya. Kelayakan video pembelajaran diketahui melalui proses validasi oleh validator ahli serta uji coba pada siswa dengan menyebarkan kuesioner.

Prosedur pengembangan yang digunakan oleh peneliti, mengacu pada alur pengembangan milik Sugiyono (2019), yaitu Menentukan potensi dan masalah, Pengumpulan informasi, Perancangan produk, Validasi, Revisi, serta Uji coba pada siswa.

Penelitian ini bersumber dari data primer dan data sekunder. Data primer bersumber dari wawancara dengan pengajar ekstrakurikuler batik di SMPN 24 Surabaya. Narasumber diwawancarai mengenai kegiatan ekstrakurikuler batik dan media pembelajaran yang digunakan. Sedangkan sumber data sekunder bersumber dari wawancara dengan guru Pembina ekstrakurikuler mengenai kegiatan ekstrakurikuler batik di SMPN 24 Surabaya. Wawancara juga dilakukan dengan siswa.

Penelitian ini menggunakan empat teknik pengumpulan data, yaitu wawancara, observasi, dokumentasi, dan kuesioner. Wawancara dilakukan dengan pengajar ekstrakurikuler batik serta guru Pembina ekstrakurikuler batik. Topik yang akan ditanyakan adalah mengenai kegiatan ekstrakurikuler dan media yang digunakan. Observasi dilakukan untuk mengetahui kegiatan ekstrakurikuler batik di SMPN 24 Surabaya. Dokumentasi pada penelitian ini berupa foto kegiatan, hasil kuesioner yang siswa, serta hasil validasi. Kuesioner bertujuan untuk mengetahui minat siswa terhadap video pembelajaran batik. Kuesioner disebar untuk mengetahui kelayakan dan minat siswa terhadap video pembelajaran.

Untuk mengetahui kelayakan video pembelajaran batik, maka instrumen pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan kuesioner pada siswa serta validator ahli (validator media dan validator materi). Adapun kisi-kisi angket pada penelitian ini, sebagai berikut:

Tabel 1. Instrumen Penilaian untuk Ahli Media

No	Aspek yang Dinilai	Indikator	Jumlah Butir
1.	Unsur Visual	Ukuran video	14
		Kualitas video Tata letak gambar dan tulisan Tipografi	
2.	Unsur Audio	Kejelasan Bahasa Musik	3

Tabel 2. Instrumen Penilaian untuk ahli Materi

No.	Aspek yang Dinilai	Indikator	Jumlah Butir
1.	Kesesuaian materi	Video dapat digunakan secara individu maupun kelompok	1

2.	Penyajian materi	Kelengkapan materi di dalam video Keruntutan Bahasa	5
3.	Kelayakan materi	Video dapat mendukung kegiatan ekstrakurikuler	2

Tabel 3. Instrumen Tanggapan Siswa

No.	Aspek yang Dinilai	Indikator	Jumlah Butir
1.	Isi	Materi Bahasa	5
2.	Tampilan	Ketertarikan siswa	3

Pada penelitian ini, analisis data diperoleh melalui hasil wawancara, observasi, dokumentasi, serta kuesioner. Selanjutnya data-data dirangkum dan disusun secara sistematis untuk kemudian diambil penarikan kesimpulan.

KERANGKA TEORETIK

Salah satu wujud dari kebudayaan adalah batik. Batik merupakan warisan leluhur yang perlu untuk dilestarikan. Menurut Musman dan Arini (2011), batik adalah kerajinan dengan nilai seni tinggi yang telah menjadi budaya di Indonesia, khususnya daerah Jawa sejak dulu. Sejarah pembatikan di Indonesia berhubungan dengan zaman berkembangnya kerajaan Majapahit dan zaman penyebaran agama islam di daerah Jawa (Dedi, 2009). Menurut Susanto (dalam Seni Batik Indonesia, 2018), ada beberapa pendapat tentang asal mula batik: a) Ditinjau dari sejarah kebudayaan, Prof. Dr. R. M. Sutjipto Wirjosuparto mengatakan bahwa Indonesia telah mengenal teknik membuat batik sebelum adanya kebudayaan India yang masuk. b) Prof. Dr. Alfred Steinmann, mengatakan bahwa desain semacam batik dari Jepang, Cina, dan Turkestan Timur zaman lampau pada umumnya bermotif geometris, tetapi batik Indonesia memiliki motif atau desain yang lebih tinggi dan memiliki banyak variasi. c) G. P Rouffer, mengatakan bahwa batik Jawa dibawa masuk ke Indonesia oleh orang Kalinga dan Kromandel Hindu.

Menurut Sari (2013), membatik sendiri merupakan teknik mencegah warna agar tidak menyerap kedalam serat kain dengan menggunakan lilin. Terdapat dua jenis batik menurut Dedi (2009), yaitu batik tulis yang motifnya dibuat dengan menggunakan canting tulis dan batik cap yang motifnya dibuat dengan alat cap yang terbuat dari tembaga. Pada dasarnya, alat dan bahan pembuatan batik yang ada di Indonesia sama. Menurut Safeyah, dkk (2018) alat dan pembuatan batik antara lain kain mori, canting, lilin batik atau malam, zat pewarna, wajan dan kompor, gawangan, dingsklik atau bangku, taplak, dan bandul.

Terdapat tujuh tahapan dalam membuat batik tulis. Menurut Ratyaningrum (2016) tujuh tahapan membuat batik tulis yaitu: a) Membuat desain diatas kertas. b) Memindahkan desain pada kain. c) Mencanting klowong, yaitu mencanting garis besar dari desain yang telah dibuat. d) Mencanting isen-isen, yaitu memberi isian bidang-bidang hasil cantingan klowong. e) Mewarna. Mewarna dapat dilakukan dengan teknik colet maupun celup. g) Nglorod/melepaskan lilin malam

Mempelajari batik dapat dilakukan dengan mengikuti kegiatan ekstrakurikuler. Ekstrakurikuler sendiri merupakan kegiatan tambahan yang dilakukan diluar jam sekolah. Adapun manfaat dari kegiatan ekstrakurikuler adalah untuk menambah pengetahuan siswa, serta dapat menjadi nilai tambahan untuk siswa. Ekstrakurikuler juga dapat menjadi sarana penyalur bakat yang dimiliki siswa, dengan kegiatan ini siswa diharapkan dapat mengembangkan bakat yang dimilikinya. Selain manfaat-manfaat tersebut, ekstrakurikuler juga memiliki beberapa fungsi. Menurut Aqib dan Sujak (2011:68), Fungsi dari Ekstrakurikuler dibagi menjadi empat, yaitu: a) Fungsi Pengembangan. Ekstrakurikuler berfungsi untuk mendukung perkembangan potensi dan bakat yang dimiliki siswa. b) Fungsi Sosial. Ekstrakurikuler berfungsi sebagai sarana untuk memperluas kegiatan sosial bagi siswa, serta untuk mengembangkan rasa tanggung jawab. c) Fungsi Rekreatif. Ekstrakurikuler dilakukan dengan suasana yang rileks untuk mendukung perkembangan siswa. d) Fungsi Persiapan Karir. Ekstrakurikuler

berfungsi sebagai pendukung untuk kesiapan karir siswa.

Kegiatan ekstrakurikuler yang dapat digunakan sebagai sarana mempelajari batik adalah ekstrakurikuler batik. Salah satu sekolah yang memiliki ekstrakurikuler batik yaitu SMPN 24 Surabaya. Namun, dimasa pandemi seperti ini, kegiatan ekstrakurikuler menjadi terhambat sehingga membutuhkan media pembelajaran. Video dapat menjadi salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran ekstrakurikuler daring seperti saat ini. Menurut Arsyad (2019), Video dapat menjadi alat untuk menyampaikan suatu informasi, menjelaskan prosedur, menjelaskan pembelajaran yang rumit, mengajarkan suatu keterampilan, dan meningkatkan waktu pembelajaran. Penggunaannya yang praktis dan dapat diputar dimana saja membuat video banyak digemari oleh masyarakat. Menurut Arsyad (2019:50), Video dapat menjadi alat untuk menyampaikan suatu informasi, menjelaskan prosedur, menjelaskan pembelajaran yang rumit, mengajarkan suatu keterampilan, dan meningkatkan waktu pembelajaran. Penggunaannya yang praktis dan dapat diputar dimana saja membuat video banyak digemari oleh masyarakat, terutama remaja saat ini. Selain itu, ada beberapa kelebihan dari media video menurut Munir (2015), yaitu: a) Menjelaskan sesuatu yang nyata dari sebuah peristiwa. b) Video dapat memperkaya penjelasan melalui teks atau gambarnya. c) Pengguna dapat memutar ulang bagian yang terlewat atau yang ingin mereka ulangi. d) Sangat cocok digunakan untuk menjelaskan suatu materi (cocok sebagai media pembelajaran) e) Dengan menggabungkan antara video dan audio, pesan akan lebih mudah disampaikan. f) Menunjukkan dengan jelas langkah-langkah/prosedur mengerjakan sesuatu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran sangat penting untuk mendukung kegiatan belajar siswa di dalam sekolah maupun di luar sekolah. Namun kondisi yang ditemui pada ekstrakurikuler batik di SMPN 24 Surabaya berbeda. Tidak adanya media pembelajaran pendukung pada kegiatan

ekstrakurikuler, menyebabkan siswa kesulitan mempelajari materi tentang batik. Terlebih di masa pembelajaran daring saat pandemic Covid-19 seperti saat ini menyebabkan pembelajaran ekstrakurikuler menjadi terhambat. Hal tersebut yang mendasari peneliti untuk melakukan pengembangan video pembelajaran untuk ekstrakurikuler batik di SMPN 24 Surabaya.

Proses pengembangan video pembelajaran ini meliputi: a)menentukan potensi dan masalah, b)pengumpulan informasi, c)perancangan produk, d)validasi, e)revisi, dan f)uji coba.

a) Menentukan Potensi dan Masalah

Permasalahan pada penelitian ini adalah tidak adanya media pembelajaran pada ekstrakurikuler batik di SMPN 24 Surabaya. Tidak adanya media pembelajaran inilah yang menyebabkan pembina kesulitan dalam mengajarkan materi pendukung mengenai batik. Terlebih lagi dimasa pandemi covid-19 seperti saat ini, semua pembelajaran dilakukan secara daring, sehingga kegiatan ekstrakurikuler menjadi terhambat.

b) Pengumpulan Informasi

Setelah mengetahui permasalahan di lapangan, proses pengembangan dilanjutkan dengan pengumpulan informasi. Pengumpulan informasi pada penelitian ini dilakukan dengan observasi lapangan dan wawancara dengan Pembina ekstrakurikuler, pengajar ekstrakurikuler, serta siswa yang mengikuti ekstrakurikuler batik di SMPN 24 Surabaya. Dengan tidak adanya media pembelajaran, pembina ekstrakurikuler mengalami kesulitan dalam menjelaskan materi batik kepada siswa.

c) Perancangan Produk

Perancangan produk melalui beberapa tahapan. Mulai dari penentuan judul video, pengumpulan materi video, pembuatan *script video*, pengambilan gambar dan video, hingga *editing video*.

1) Judul Video

Judul video pembelajaran ini adalah “Video Pembelajaran –Batik Tulis di Indonesia untuk Ekstrakurikuler Batik di SMPN 24 Surabaya”, judul tersebut diberikan untuk menarik minat

siswa agar tertarik untuk menonton video. Serta untuk memperjelas bahwa video pembelajaran ini merupakan media untuk ekstrakurikuler batik di SMPN 24 Surabaya.



Video Pembelajaran -Batik Tulis di Indonesia untuk Ekstrakurikuler Batik di S...

33 x ditonton · 2 bulan yang lalu

Gambar 1. Gambar Video Youtube (Sumber: Febriana, 2021)

2) Materi Video

Materi pada video pembelajaran diawali dengan penjelasan mengenai pengertian batik, kemudian sejarah singkat batik di Indonesia, motif-motif batik, batik khas Surabaya, alat dan bahan membuat batik tulis, dan diakhiri dengan proses membuat batik tulis.

3) Desain Video

Narasi Video:

a. Narasi 1-Pengertian Batik:

Batik sendiri merupakan kerajinan yang memiliki nilai seni tinggi dan sudah menjadi bagian dari budaya Indonesia (khususnya Jawa) sejak zaman lampau. Batik berasal dari Bahasa Jawa, *amba* (menulis) dan *titik*. Membuat batik merupakan mata pencaharian wanita Jawa pada masa lampau.

b. Narasi 2-Sejarah Batik di Indonesia:

Sejarah pembatikan di Indonesia berkaitan erat dengan perkembangan kerajaan Majapahit dan penyebaran agama Islam di tanah Jawa. Pada awalnya batik hanya digunakan oleh raja dan keluarga serta pengikutnya saja. Namun seiring berjalannya waktu, batik mulai digunakan oleh kalangan masyarakat sejak 1801 M-1900 M. kemudian pada masa penyebaran agama Islam, batik menjadi alat mata pencaharian oleh tokoh pedagang muslim untuk melawan perekonomian Belanda.

c. Narasi 3-Motif Batik:

GEOMETRIS:Banji, Ganggong, Ceplok, Kawung, Nitik/Anyaman, Parang/Lereng. NONGEOMETRIS:Semen, Buketan, Terang Bulan, Gaya Baru.

d. Narasi 4-Batik Khas Surabaya:

Pertama ada batik Moto doro. Moto Doro sendiri memiliki arti mata burung merpati. Batik ini menggambarkan tentang kegemaran anak Surabaya yang senang adu doro atau balapan burung merpati. Batik Moto Doro merupakan karya dari sanggar Dewi Saraswati. Kedua ada batik Mangrove, batik ini memiliki motif pola ekosistem hutan bakau dan memanfaatkan pewarna alami. Motifnya juga terdiri dari tumbuhan mangrove kasihan dan bunga myrsinaceae serta menggambarkan binatang seperti kepiting, ikan, dan udang. Batik ini merupakan karya dari Sri Yuliani. Ketiga ada batik Suroboyoan, batik ini menggambarkan buaya dan ikan suro yang merupakan ikon kota Surabaya. serta ditambahkan ornamen daun semanggi. Yang keempat ada batik sekar jagad semanggi, batik ini merupakan adaptasi dari motif klasik batik sekar jagad yang telah ada sejak zaman kerajaan Majapahit. Batik ini menggunakan warna dasar kuning. Yang menjadi motif pengisi yaitu ornamen daun semanggi dan ragam hias lainnya.

e. Narasi 5-Alat dan Bahan membuat batik tulis: Kertas, Pensil, Spidol, Kain, Canting, Malam, Kuas kecil (untuk mengoleskan pewarna), Kuas besar (untuk mengoleskan waterglass), Wajan, Kompor kecil (untuk mencairkan lilin malam), Kompor besar (untuk ngelorod), Pewarna Remasol, Waterglass, Panci, Alat Capit

f. Narasi 6-Prosedur membuat Batik Tulis: Buatlah sketsa batik dengan menggunakan pensil diatas kertas. Pertegas sketsa dengan menggunakan spidol. Pindahkan pola pada kain dengan menggunakan pensil. Mencanting klowong dan isen-isen. Pastikan bahwa lilin malam meresap sempurna pada serat kain. Warnai kain dengan pewarna remasol menggunakan kuas (sebelum diberi warna, basahi kain dengan air bersih menggunakan kuas adar lebih mudah saat membuat gradasi).

Keringkan kain. Selanjutnya, olesi kain dengan cairan waterglass menggunakan kuas besar. Keringkan kembali kain. Setelah kering, cuci kain dengan air bersih. Kemudian, rebus kain untuk menghilangkan lilin malam. Pastikan semua lilin terangkat dengan sempurna. Setelah lilin malam terlepas, cuci kain dengan

air bersih. Keringkan. Kain batik pun siap digunakan.

- g. Narasi 7-Penutup: Sekian pembelajaran kita mengenai batik tulis. Bagaimana? Cukup mudah bukan? Tetap terapkan protokol kesehatan dan jangan lupa untuk selalu menggunakan masker. Terima kasih

4) Pengambilan Gambar/Video

Proses pengambilan gambar dan video berlangsung selama 5 hari (5-10 Februari 2021) dengan menggunakan kamera Samsung A30S di

gedung Fakultas Bahasa dan Seni dengan tetap menerapkan protokol kesehatan. Pengambilan gambar dan video ini meliputi prosedur membuat batik tulis dan karya batik tulis yang telah dihasilkan.

5) *Editing Video*

Setelah proses pengambilan gambar dan video, dilanjutkan dengan proses *editing video*. Gambar/ilustrasi pendukung dibuat dengan menggunakan *Corel Draw X8*. Dilanjutkan dengan proses *editing video* menggunakan aplikasi *Kinemaster*. Video pembelajaran ini didominasi oleh warna kuning dengan tulisan berjenis sans serif berwarna hitam dan putih. Dilengkapi dengan gambar pendukung yang didominasi oleh warna biru dan putih. Video juga dilengkapi dengan *background* dari *Bensound* yang berjudul *Dream*.

Berikut adalah tampilan video pembelajaran batik:



Gambar 2. Pembukaan video
(Sumber: Febriana, 2021)

Judul video pembelajaran ini yaitu “Video Pembelajaran – Batik Tulis di Indonesia untuk Ekstrakurikuler Batik di SMPN 24 Surabaya”. Durasi pada waktu pembukaan ini yaitu 36 detik (menit ke 0-0:36). Meliputi: judul video, salam pembuka (halo! Apa kabar semuanya? Hari ini kita akan belajar mengenai batik di Indonesia. Mulai dari pengertian batik, sejarah singkat batik di Indonesia, motif-motif batik, batik khas Surabaya, alat dan bahan membuat batik tulis, dan prosedur membuat batik tulis), dan penjelasan mengenai isi video.



Gambar 3. Pengertian batik
(Sumber: Febriana, 2021)

Pada bagian ini menggunakan narasi 1 yang berisi mengenai pengertian batik dengan durasi 30 detik (menit ke 0:36-1:08).



Gambar 4. Sejarah batik di Indonesia
(Sumber: Febriana, 2021)

Pada bagian ini menggunakan narasi 2. Berisikan sejarah singkat batik saat masa kerajaan Majapahit dan masa penyebaran agama islam di Indonesia dengan durasi 15 detik (menit ke 1:09-2:00).



Gambar 5. Motif batik
(Sumber: Febriana, 2021)

Pada bagian motif batik, menggunakan narasi 3. Berisi mengenai motif-motif batik, yaitu 6 motif geometris dan 4 motif non geometris. Dengan dilengkapi gambar dan nama dari motif batik. Durasinya yaitu 1 menit 10 detik (menit ke 2:01-3:10).



Gambar 6. Batik khas Surabaya
(Sumber: Febriana, 2021)

Pada bagian batik khas Surabaya, menggunakan narasi 4. Berisi mengenai penjelasan 4 batik khas Surabaya, Batik Moto Doro, Batik Sekar jagad Suroboyoan, Batik Suroboyoan, dan Batik mangrove. Durasinya yaitu 1 menit 9 detik (menit ke 3:11-5:20).



Gambar 10. Alat dan bahan untuk membuat batik tulis
(Sumber: Febriana, 2021)

Pada bagian ini menggunakan narasi 5 yang berisi mengenai alat dan bahan untuk membuat batik tulis. Durasinya yaitu 54 detik (menit ke 5:21-6:15).



Gambar 11. Prosedur membuat batik tulis
(Sumber: Febriana, 2021)

Pada bagian prosedur membuat batik tulis ini menggunakan narasi 6 yang berisi mengenai proses membuat batik mulai dari menggambar

sketsa hingga *finishing*. Durasinya yaitu 6 menit 2 detik (menit ke 6:16-11:20).



Gambar 12. Penutup
(Sumber: Febriana, 2021)

Pada bagian penutup ini menggunakan narasi 7 yang berisi *review* materi dan salam penutup serta keterangan sumber buku dan model. Durasinya yaitu 41 detik (menit 11:21-12:02).

d) Validasi

Setelah proses pembuatan video selesai, selanjutnya dilakukan proses validasi. Validasi dilakukan oleh dua validator ahli, yaitu Tuty Andajani, S.Pd. selaku validator materi dan Muh. Ariffudin Islam, S.Sn., M.Sn. selaku validator media. Validasi materi dilakukan pada tanggal 6 April 2021 dan mendapat prosentase sebesar 78% dengan indikator layak digunakan dengan sedikit revisi. Pada validasi pertama ini, kelengkapan materi dirasa belum cukup, sehingga perlu untuk ditambahkan materi tambahan yang lain, yaitu materi mengenai batik khas Surabaya. Untuk hasil dari validasi media mendapat prosentase sebesar 89% dengan indikator layak digunakan tanpa revisi. Pada validasi media ini, video pembelajaran dirasa sudah jelas dengan tampilan yang menarik sehingga revisi tidak perlu untuk dilakukan.

Tabel 4. Indikator skor penilaian

Indikator	Prosentase
Layak digunakan tanpa revisi	76%-100%
Layak digunakan dengan sedikit revisi	51%-75%
Layak digunakan dengan banyak revisi	26%-50%
Tidak layak digunakan	0%-25%

e) Revisi

Setelah dilakukan proses validasi, selanjutnya dilakukan revisi materi. Revisi ini berupa penambahan materi pada video pembelajaran. Yang ditambahkan yaitu materi mengenai batik khas Surabaya. Mengingat ekstrakurikuler ini merupakan ekstrakurikuler batik yang berada di SMPN 24 Surabaya, jadi penambahan materi mengenai batik khas Surabaya ini dirasa penting untuk mengenalkan batik khas Surabaya kepada siswa. Setelah materi ditambahkan, dilakukan validasi materi yang kedua dan mendapatkan prosentase sebesar 100% dengan indikator Layak digunakan tanpa revisi.

f) Uji Coba

Setelah dilakukan validasi materi dan validasi media, selanjutnya dilakukan uji coba pada siswa dengan menyebarkan kuesioner melalui *Google Form* pada tanggal 18 April 2021 di grup *Whatsapp* ekstrakurikuler batik SMPN 24 Surabaya. Kuesioner ini memuat 8 pertanyaan terkait materi, bahasa, dan ketertarikan siswa terhadap video. Kuesioner ini mendapatkan 15 jawaban dari seluruh anggota ekstrakurikuler.

Berikut merupakan rincian jawaban hasil kuesioner siswa:

Tabel 5. Hasil kuesioner siswa

No	Pertanyaan	Nilai		Prosentase
		D	DT	
1.	Siswa tertarik mengikuti ekstrakurikuler dengan diawali video pembelajaran	32	45	70,4%
2.	Materi di dalam video lengkap	39	45	85,8%
3.	Materi disampaikan dengan jelas	39	45	85,8%
4.	Materi mudah dipahami siswa	35	45	77%
5.	Siswa dapat belajar secara mandiri dengan menggunakan video	31	45	68,2%

6.	Siswa dapat belajar secara kelompok dengan menggunakan video	34	45	74,8%
7.	Siswa tertarik dengan materi batik yang ada di dalam video	36	45	79,2%
8.	Siswa menyukai tampilan video	37	45	81,4%
Total		283	360	
Rata-rata				79%

Ket: D=Diperoleh; DT=Dari Total

Rata-rata siswa menyukai bagian materi motif batik dengan perolehan suara sebanyak 11 siswa. Dan bagian yang paling sedikit disukai yaitu sejarah singkat batik di Indonesia. Dari kuesioner ini, mendapat prosentase sebesar 79% dengan indikator sangat layak untuk digunakan.

SIMPULAN DAN SARAN

Batik merupakan warisan leluhur yang perlu untuk dilestarikan. Hal yang dapat dilakukan sebagai upaya melestarikan batik antara lain, menggunakan baju batik, mempelajari sejarah batik, atau bahkan mempelajari cara membuat batik. Mempelajari sejarah dan teknik membuat batik dapat dilakukan dengan menonton video pembelajaran. Hal inilah yang menjadi salah satu pertimbangan peneliti untuk mengembangkan video sebagai media pembelajaran untuk kegiatan ekstrakurikuler batik di SMPN 24 Surabaya.

Proses pengembangan media video ini meliputi: menentukan potensi dan masalah, pengumpulan informasi, perancangan produk, validasi, revisi, serta uji coba pada siswa. Pengumpulan informasi dilakukan peneliti melalui wawancara dengan guru, Pembina ekstrakurikuler, serta siswa secara *offline* maupun *online*. Setelah informasi terkumpul, dilanjutkan dengan pembuatan video dan *editing*. Selanjutnya dilakukan proses validasi kepada dua validator ahli, yaitu validator ahli materi dan validator ahli media. Validasi materi dilakukan dua kali dengan prosentase 78% pada

validasi pertama, kemudian dilakukan revisi. Revisi berupa penambahan materi pada video pembelajaran. Yang ditambahkan yaitu materi mengenai batik khas Surabaya. Setelah materi ditambahkan, dilakukan validasi materi yang kedua dan mendapatkan prosentase sebesar 100% dengan indikator Layak digunakan tanpa revisi. Sedangkan validasi media mendapatkan prosentase sebesar 89%. Keduanya masuk dalam indikator Layak tanpa revisi. Selanjutnya dilakukan penyebaran kuesioner kepada siswa dengan hasil prosentase sebesar 79% dengan indikator sangat layak. Rata-rata siswa menyukai bagian materi motif batik dengan perolehan suara sebanyak 11 siswa. Dan bagian yang paling sedikit disukai yaitu sejarah singkat batik di Indonesia. Dari hasil yang sudah didapatkan, dapat ditarik kesimpulan bahwa video pembelajaran membatik ini sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran untuk ekstrakurikuler batik.

Saran bagi penulis selanjutnya apabila ingin mengembangkan media pembelajaran untuk ekstrakurikuler batik agar dapat mengembangkan media lain dan lebih melengkapi materi yang telah peneliti buat. Dan untuk pengajar ekstrakurikuler batik agar dapat membuat/mengembangkan media pembelajaran untuk ekstrakurikuler batik.

REFERENSI

- Aqib, Zainal dan Sujak. 2011. *Panduan dan Aplikasi Pendidikan Karakter*. Jakarta : Gaung Persada Press.
- Arsyad, Azhar. 2019. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Dedi, Deden. 2009. *Sejarah Batik Indonesia*. Jawa Barat: PT Sarana Panca Karya Nusa.
- Munadi, Yudhi. 2008. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Munir. 2015. *Multimedia: Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Musman, Arini, dkk. 2011. *Batik: Warisan Adiluhung Nusantara*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Ratyaningrum, Fera. 2016. *Buku Ajar Batik*. Sidoarjo: Satu Kata.
- Safeyah, dkk. 2018. *Pesona Visual Kampung Batik Tanjung Bumi Bangkalan*. Sidoarjo: Indomedia Pustaka.
- Sari, Rina Pandan. 2013. *Keterampilan Membatik untuk Anak*. Solo: Arcita.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian & Pengembangan: Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- Suryosubroto. 1997. *Proses Belajar Mengajar Di Sekolah*. Jakarta: PT.Rineksa Cipta.
- Susanto, S.K. Sewan. 2018. *Seni Batik Indonesia*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.