

INFOGRAFIS DAN AUDIO VISUAL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SENI BATIK DI SMAN 1 PULUNG PONOROGO

Septian Adi Kesuma¹, Martadi²

¹Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: septian.17020124045@mhs.unesa.ac.id

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

Abstrak

Pembelajaran seni batik pada mata pelajaran Seni Budaya di SMAN 1 Pulung Ponorogo masih kurang optimal. Hal ini dikarenakan keterbatasan media pembelajaran yang dikembangkan oleh guru. Rumusan masalah dalam penelitian ini, bagaimana tahapan pengembangan infografis dan audio visual di SMAN 1 Pulung Ponorogo pada materi seni Budaya Kompetensi batik dan bagaimana hasil penerapan pengembangan media pembelajaran infografis dan audio visual di SMAN 1 Pulung Ponorogo. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan *Research and Development* (RnD) oleh Sugiono. Proses pengembangan media pembelajaran ini melalui tahapan identifikasi masalah, pengumpulan informasi, perancangan desain, validasi desain, perbaikan desain, uji coba serta analisis hasil uji produk Hasil penelitian pengembangan berupa media pembelajaran infografis dan audio visual sebagai media pembelajaran seni budaya di SMAN 1 Pulung Ponorogo. Validasi media dilakukan oleh Asidigisianti Surya Patria, S.T., M.Pd. dengan persentase 80,3% pada media infografis dan 96,8% pada media audio visual, validasi materi dilakukan oleh Fera Ratyaningrum, S.Pd., M.Pd. dengan persentase 52,9% pada media infografis dan 75% pada media audio visual. Kemudian dilakukan perbaikan dengan persentase 100% pada semua media. Dengan demikian media ini efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran Seni Budaya Kompetensi Dasar batik.

Kata kunci: Batik, Infografis, Audio Visual, SMAN 1 Pulung Ponorogo

Abstract

Learning batik art in the Cultural Arts topic at 1 senior high school of Pulung Ponorogo is still subpar. This is due to the limits of the teacher-created learning material. The problem formulation in this research, how are the phases of producing infographics and audio visuals at 1 senior high school of Pulung Ponorogo on the material of Batik Art and Culture Competence, and how are the outcomes of implementing the development of infographic and audio visual learning media at 1 senior high school of Pulung Ponorogo. Sugiono's research technique for the development of Research and Development (RnD) is used in this study. This instructional medium is created through the steps of issue identification, information collecting, design design, design validation, design improvement, testing, and product test results analysis. The outcomes of the research development include infographic and audio visual learning media as arts and culture learning media at 1 senior high school of Pulung Ponorogo. Asidigisianti Surya Patria, ST., M.Pd. validated media with a rate of 80.3% in infographic media and 96.8% in print media. Fera Ratyaningrum, S.Pd., M.Pd., performed material validation on audio-visual media with a percentage of 52.9% on infographic media and 75% on audio-visual media. Then, on all media, improvements were made with a percentage of 100%. As a result, this medium is effective for use in the Basic Competence in Batik Arts and Culture learning process.

Keywords: Batik, Infographic, Audio Visual, 1 Senior High School of Pulung Ponorogo

PENDAHULUAN

Lemahnya proses pembelajaran saat ini merupakan isu paling penting yang dihadapi tenaga pendidik di semua jenjang pendidikan. Terdapat beberapa komponen yang tidak bisa dipisahkan dalam proses pembelajaran seperti pengajar, peserta didik, proses pembelajaran, tujuan dan komponen lain seperti metode dan kemajuan teknologi (Muliawan, 2005). Selama ini pendidik hanya memberikan *transfer* pengetahuan dalam proses pembelajaran dan peserta didik hanya mengacu pada buku materi yang dibagikan. Tanpa memanfaatkan media pembelajaran, hal tersebut berakibat peserta didik mudah merasa bosan sehingga berdampak terhadap pengaruh hasil prestasi belajar yang diperoleh.

Pencapaian keberhasilan dalam proses pembelajaran seni budaya, diperlukan tenaga pendidik yang profesional. Diantaranya mampu memahami tujuan pembelajaran, terampil dalam penyampaian materi, serta menguasai media pembelajaran. Terdapat perbedaan antara proses pendidikan seni di sekolah umum dengan sekolah kejuruan seni. Menurut Garta (1948:15) pendidikan Seni Budaya di sekolah umum berperan sebagai pencapaian tujuan pendidikan. Berbeda dengan sekolah kejuruan seni, yang dididik khusus untuk mendalami apresiasi serta terampil dalam berkarya seni.

Salah satu materi Seni Rupa yang diajarkan di SMAN 1 Pulung Ponorogo adalah materi batik. Berdasarkan hasil wawancara pra observasi terhadap bapak Sandi Eko Rully T di SMAN 1 Pulung Ponorogo sebagai guru pengampu mata pelajaran Seni Budaya yang dilakukan pada 14 Oktober 2019, peserta didik sulit dalam memahami materi batik yang kompleks, mulai dari pengertian, sejarah, jenis, alat, bahan dan proses pembuatan. Minat peserta didik dalam mempelajari teori menjadi kurang, yang disebabkan karena minimnya ketersediaan buku baca mengenai batik dan peserta didik hanya diarahkan untuk mencari referensi tambahan sendiri melalui media internet.

Diharapkan dari permasalahan di atas, tenaga pendidik untuk mampu meningkatkan semangat dalam proses pembelajaran serta meningkatkan kualitas pendidikan dengan mengembangkan dan menerapkan media pembelajaran sebagai sarana pendukung proses belajar.

Menurut Djamarah dan Zain (2010:121), media merupakan alat yang membantu dalam penyampaian pesan untuk mencapai sebuah tujuan dari proses pembelajaran. Media yang menarik untuk dikembangkan berdasarkan permasalahan yang dihadapi di atas adalah media berbasis visual. Seperti media pembelajaran infografis dan audio visual karena mudah dipahami oleh peserta didik dengan model belajar auditori, visual maupun kinestetik

Infografis dan audio visual berfungsi sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran yang berisikan pokok inti materi. Media pembelajaran Infografis sendiri berasal dari kata *Infographics* atau juga bisa diartikan *Information + Graphics*, dalam bentuk visualisasi data yang berfungsi menyampaikan data kepada pembaca sehingga mudah untuk dipahami. Infografis sendiri merupakan media penyampaian informasi dengan mengombinasikan antara informasi guna menjelaskan data yang tidak dapat diceritakan oleh teks dan gambar (Saptodewo dan Febrianto, 2014:1).

Pendapat tersebut juga diperkuat oleh Riyana dan Susilana (2009:20), yang menjelaskan bahwa media audio visual merupakan media yang berfungsi sebagai penyampaian pesan dengan melibatkan indera pendengaran dan indera pengelihatan. Media pembelajaran ini memiliki kelebihan untuk mempermudah peserta didik untuk memahami sebuah materi yang disajikan oleh pendidik dalam bentuk media pembelajaran.

Sebagai media pembelajaran, audio visual dan infografis memiliki keunggulan yang mampu mempercepat proses pemahaman materi pembelajaran. Melalui bagan yang ditampilkan oleh infografis yang mencakup inti materi yang selanjutnya akan dibantu dengan media audio visual yang menerangkan setiap prosesnya. Pada bagian media pembelajaran tersebut menekankan pada aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Berdasarkan permasalahan yang dihadapi serta keterbatasan media pembelajaran, maka perlu pembuatan media pembelajaran Seni Budaya, Kompetensi Dasar batik. Sehingga mampu meningkatkan semangat belajar.

Peneliti ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran yang berbasis infografis dan audio visual mengenai mata pelajaran seni budaya kompetensi dasar membuat batik untuk SMAN 1

Pulung Ponorogo. Melalui media pembelajaran infografis dan audio visual, diharapkan akan memudahkan peserta didik dalam pemahaman mengenai teori membuat dan proses membuat sesuai dengan Kompetensi Dasar 3.1 yang telah ditetapkan disatuan pendidikan tersebut yaitu, menganalisis konsep, unsur, prinsip, bahan dan teknik dalam berkarya seni rupa dua dimensi. Diharapkan peserta didik lebih terpacu semangatnya dalam proses belajar.

Berdasarkan paparan diatas, maka masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana tahapan pengembangan infografis dan audio visual di SMAN 1 Pulung Ponorogo pada materi Seni Budaya Kompetensi batik?, bagaimana hasil penerapan pengembangan media pembelajaran infografis dan audio visual di SMAN 1 Pulung Ponorogo?

Berdasarkan rumusan datas, maka tujuan yang hendak dicapai pada peneltian ini adalah mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran infografis dan audio visual pada materi Seni Budaya Kompetensi Dasar batik di SMAN 1 Pulung Ponorogo. Mengetahui hasil penerapan media pembelajaran infografis dan audio visual pada materi Seni Budaya Kompetensi Dasar batik.

Manfaat penelitian ini diharapkan mampu memberikan alternatif media pembelajaran dengan media infografis dan audio visual untuk menambah pemahaman pada mata pelajaran Seni Budaya pada Kompetensi Dasar membuat. Serta dapat meningkatkan kualitas pengajaran dan mengoptimalkan infografis dan audio visual sebgai media pembelajaran di SMAN 1 Pulung Ponorogo

METODE PENELITIAN

Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah Metode Penelitian dan Pengembangan RnD (*Research and Development*) oleh Sugiyono. Metode penelitian dan pengembangan sebagai prosedur ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan (Sugiyono, 2019: 30).

Penelitian ini disusun untuk menghasilkan media pembelajaran infografis dan audio visual di SMAN 1 Pulung Ponorogo pada materi Seni Budaya Kompetensi Dasar batik. Yang dilaksanakan 3 Mei 2021-7 Juni 2021

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi, wawancara, dokumentasi dan kuisisioner. . Observasi dilakukan untuk mengetahui kegiatan proses belajar mengajar di SMAN 1 Pulung Ponorogo. Dokumentasi berupa foto kegiatan belajar. Wawancara dilakukan dengan guru pengampu mata pelajaran Seni Budaya di SMAN 1 Pulung Ponorogo, topik yang ditanyakan meliputi proses kegiatan pembelajaran dan media yang dipakai. Dokumentasi berupa foto kegiatan pembelajaran dan kuesioner bertujuan untuk mengetahui minat peserta didik terhadap media pembelajaran infografis dan audio visual. Kemudian dirangkum dalam bentuk laporan terperinci, berisi informasi yang dibutuhkan dalam penelitian.

Langkah selanjutnya adalah menyajikan data yang diperoleh berupa uraian singkat, tabel dan sejenisnya. Peneliti membuat media pembelajaran infografis dan audio visual diserahkan kepada validator ahli. Kemudian peneliti melakukan revisi sesuai dengan masukan validator ahli media dan materi. Adapun kisi-kisi angket pada penelitian ini, sebagai berikut:

Tabel 1. Instrumen Penilaian Infografis untuk Ahli Media

No	Aspek yang Dinilai	Indikator	Jumlah Butir
1.	Unsur Keterbacaan	Ukuran Gambar Tipografi Warna	3
2.	Unsur Tata Letak	Kejelasan Bahasa Musik	5

Tabel 2. Instrumen Penilaian Infografis untuk ahli Materi

No	Aspek yang Dinilai	Indikator	Jumlah Butir
1.	Kesesuaian materi	Dapat digunakan individumaupun kelompok	1
2.	Penyajian materi	Kelengkapan mater	4

3.	Kelayakan materi	Materi mendukung kegiatan pembelajaran	3
----	------------------	--	---

Tabel 3. Instrumen Penilaian Audio Visual untuk Ahli Media

No	Aspek yang Dinilai	Indikator	Jumlah Butir
1.	Unsur Visual	Kualitas video Tata letak Tipografi Transisi	6
2.	Unsur Audio	Kejelasan Musik	2

Tabel 4. Instrumen Penilaian Audio Visual untuk ahli Materi

No	Aspek yang Dinilai	Indikator	Jumlah Butir
1.	Kesesuaian materi	Dapat digunakan individu maupun kelompok	1
2.	Penyajian materi	Kelengkapan materi	4
3.	Kelayakan materi	Materi mendukung kegiatan pembelajaran	3

Tabel 5. Instrumen Tanggapan Siswa (Media Infografis)

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

Tabel 6. Instrumen Tanggapan Siswa (Media Audio Visual)

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

KERANGKA TEORETIK Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2019: 3), Kata media berasal dari Bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Berdasarkan pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa media mampu menjadi perantara dalam penyampaian sebuah proses pembelajaran. Pernyataan tersebut diperkuat pendapat Sadiman dkk. (2003: 6), menyatakan bahwa media adalah sesuatu yang berhubungan dengan proses pembelajaran guna menyampaikan materi dari pendidik terhadap peserta didik untuk merangsang minat belajar sehingga proses belajar terjadi.

Berdasarkan pernyataan diatas dapat diartikan bahwa media dibutuhkan sebagai perantara yang dalam proses belajar peserta didik. Sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan serta proses kreatif dalam peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran dan membantu meningkatkan prestasi belajar. Media pembelajaran juga memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari pendidik menuju peserta didik. Dari fungsi tersebut dapat diartikan bahwa media pembelajaran bertujuan untuk menarik perhatian peserta didik, mempermudah peserta didik dalam mengingat dan pada media pembelajaran visual membantu peserta didik dalam pemahaman materi ajar yang disajikan menggunakan teks bacaan yang panjang. Media pembelajaran juga dapat membangkitkan motivasi belajar, serta menciptakan pengaruh positif terhadap psikologis peserta didik, sehingga proses pembelajaran lebih menyenangkan

Infografis

Menurut Azhar Arsyad (2013: 4) perkembangan teknologi dan informasi merupakan dampak dari sebuah kemajuan

terhadap proses penyampaian informasi memadukan gambar dengan informasi dari pengirim menuju penerima sehingga lebih cepat, lebih luas penyebarannya dan dapat memahami informasi yang disampaikan pembuatnya dengan membaca gambar dan gambar yang disajikan.

Menurut Taufik Mohamad (2012: 157), menyatakan bahwa visual dalam desain grafis memiliki kekuatan untuk menarik perhatian pembaca, mempresentasikan apa yang kita gagas dalam bentuk gambar dan informasi data serta mampu membangkitkan imajinasi dengan melihat permasalahan yang disajikan.

Audio Visual

Menurut Azhar (2011: 45), mendefinisikan bahwa media audio visual adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Dalam penerapannya materi yang ditampilkan berupa media audio visual pesan yang diterima dalam bentuk informasi verbal dan nonverbal yang mengandalkan kemampuan pendengaran ataupun penglihatan. Media audio visual ini juga bisa dikatakan sebagai media pandang-dengar, hal tersebut dikarenakan penggunaan kombinasi antar dua media audio dan visual, Rusman (2012: 63).

Setiap media pembelajaran memiliki kelebihan. Khususnya media pembelajaran audio visual untuk merangsang kerja sama antar kelompok dalam proses pembelajaran, mampu menyajikan sebuah peristiwa yang berbahaya jika ditampilkan secara langsung dan dapat ditunjukkan dalam proses pembelajaran kelompok, baik dalam kelompok besar, kelompok kecil, bahkan dapat juga disajikan perorangan.

Pembelajaran Seni Budaya

Berdasarkan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan mengenai muatan seni budaya sebagaimana yang telah diamanatkan. Sektor budaya tidak dibahas secara sendiri dalam mata pelajaran Seni Budaya, namun terintegrasi dengan seni. Hal tersebut dikarenakan mata pelajaran Seni Budaya merupakan pendidikan seni yang berbasis budaya. Serta keterampilan yang dibagikan disebuah instansi sekolah berdasarkan kebermanfaatan dan kebutuhan yang terletak

berdasarkan pemberian pengalaman estetik melalui pendekatan; belajar dengan seni, belajar melalui seni dan belajar tentang seni. Hal tersebut tentu tidak diberikan dalam disiplin ilmu lainnya.

Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan untuk mencapai tujuan, isi dan bahan pelajaran serta cara sebagai pedoman proses pembelajaran. Seperti halnya proses pembelajaran Seni Budaya di SMAN 1 Pulung Ponorogo, kurikulum Seni Budaya di SMAN 1 Pulung Ponorogo memiliki tujuan tertentu berdasarkan Permendikbud No. 37 Tahun 2018, yang menyatakan bahwa : 1) kompetensi sikap moral, 2) sikap sosial, 3) pengetahuan, 4) keterampilan. Kompetensi tersebut dapat dicapai dengan proses pembelajaran intrakurikuler, kokurikuler dan ekstrakurikuler. Oleh sebab itu pendidikan Seni Budaya berjalan sesuai dengan pedoman.

Standart Kompetensi dan Kompetensi Dasar Seni Budaya

Standar kompetensi (SK) menurut *Center for Civics Education* dalam Abdul Majid (2008: 42) pernyataan mengenai wawasan, kemahiran dan sikap yang perlu dikuasai dan diharapkan dapat tercapai dalam suatu mata pelajaran. Kompetensi dasar (KD) merupakan pengetahuan, keterampilan dan sikap yang harus dikuasai oleh peserta didik untuk menyakinkan bahwa mereka telah menguasai standar kompetensi yang telah ditentukan, (Abdul Majid, 2008: 43).

Berikut merupakan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar dari mata pelajaran Seni budaya Kelas XI SMAN 1 Pulung pada semester I menurut Permendiknas Nomor 24 tahun 2016, Standar Kompetensi yaitu mengekspresikan diri melalui karya seni rupa. Kompetensi Dasar; (1) Menganalisis konsep, unsur, prinsip dan teknik dalam karya seni rupa dua dimensi; (2) Membuat karya seni rupa dua dimensi dengan modifikasi objek; (3) Menganalisis karya seni rupa dua dimensi berdasarkan jenis, tema, fungsi dan nilai estetis; (4) Membuat karya seni rupa dua dimensi dengan memodifikasi objek.

Batik

Batik merupakan salah satu wujud dari warisan leluhur bangsa yang perlu untuk kita jaga. Menurut Musman dan Arini (2011: 3), batik merupakan sebuah kerajinan yang memiliki nilai estetika tinggi dan telah menjadi bagian dari budaya Indonesia. Secara etimologi, batik berasal dari bahasa Jawa, yaitu *amba* yang dalam Bahasa Indonesia berarti lebar atau luas. Titik atau *matik* yang diartikan sebagai kain. Kemudian berkembang menjadi istilah batik, yang berarti menggabungkan titik-titik menjadi gambar atau motif pada sebuah kain yang lebar dan luas. Dalam ejaan Jawa, batik ditulis dengan *bathik*, “*tha*” dalam Bahasa Jawa sendiri berarti batok merupakan rangkaian dari titik-titik yang membentuk gambaran atau motif tertentu. (Ari Wulandari, 2011: 4)

Indonesia memiliki banyak motif yang sangat beragam, hal ini dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu, sejarah, ekonomi, budaya, adat istiadat, agama, dan geografis daerah masing-masing. Dari keberagaman bentuk dan motif tersebut memberikan sebuah manfaat yang luar biasa untuk kekayaan seni dan budaya bangsa Indonesia. Apalagi di zaman moderen saat ini motif batik ikut dikreasikan dan dikembangkan sesuai dengan permintaan pasar. Motif batik sendiri merupakan suatu dasar dalam suatu proses pembuatan pola, sehingga menghasilkan sebuah makna dari tanda, simbol, atau lambang dibalik suatu motif yang dapat diungkapkan. (Ari Wulandari: 2011-113).

Penelitian Relevan

Pengembangan media infografis pernah dilakukan oleh mahasiswa Universitas Negeri Surabaya, Juanfika Erista pada tahun 2018 dengan judul “Pengembangan Infografis Sebagai Media Edukasi Tentang Pentingnya Mata Pelajaran Seni Budaya Bidang Seni Rupa”. Dengan metode RnD. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan alternatif dalam menjawab permasalahan yang ditemukan peserta didik disaat proses pembelajaran mengenai pentingnya mata pelajaran seni budaya bidang seni rupa berbasis media pembelajaran infografis yang menarik dan banyak disukai oleh peserta didik di SMPN 1 Wonoayu kelas VII.

Penelitian ini menggunakan metode penggalan data media sesuai dengan kebutuhan peserta didik dari karakter dan materi. Untuk menentukan konsep desain infografis melalui observasi, wawancara, angket dan literasi. Hasil validasi dinyatakan layak digunakan sebagai media penunjang diluar materi pembelajaran dengan skor 95,29% kelayakan materi oleh ahli materi, 100% kelayakan media oleh para ahli materi dan 100% kesesuaian media dan materi di SMPN 1 Wonoayu. Yang membedakan penelitian ini dengan peneliti adalah media yang digunakan.

Penelitian mengenai media pembelajaran audio visual sebelumnya pernah dilakukan oleh mahasiswa Universitas Negeri Surabaya, Wahyu Eko Harianto (2014) yang berjudul “Penerapan Media Pembelajaran Seni Rupa Berbasis Audio Visual Pada Materi Batik Siswa Kelas VIII B dan VIII C SMPN 1 Turi Lamongan”. Penelitian kuantitatif deskriptif antara dua variabel atau lebih. Dilakukan dua kali observasi, observasi pertama menunjukkan aktivitas guru mencapai 81,3% selanjutnya pada pertemuan kedua mencapai 83%. Jika dirata-rata mencapai nilai 82,5% maka dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran berbasis audio visual berhasil.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran, baik di dalam maupun luar jam sekolah. Namun di SMAN 1 Pulung Ponorogo belum adanya media pendukung dalam proses pembelajaran Seni Budaya Kompetensi Dasar batik, hal tersebut yang mendasari penelitian pengembangan media pembelajaran infografis dan audio visual untuk SMAN 1 Pulung Ponorogo.

Proses Pengembangan Media Infografis

1. Menentukan Potensi dan Masalah

Permasalahan pada penelitian ini adalah dalam proses pembelajaran Seni Budaya Kompetensi Dasar batik di SMAN 1 Pulung Ponorogo yang pertama adalah proses pembelajaran terkendala oleh *Covid-19* dan belum ada media pembelajaran yang menjelaskan sejarah, pengertian, alat, bahan, motif dan perkembangan batik di Indonesia. Sehingga guru kesulitan dalam proses pembelajaran.

2. Pengumpulan Informasi

Pengumpulan informasi pada penelitian ini dilakukan dengan observasi dan wawancara dengan guru Seni Budaya SMAN 1 Pulung Ponorogo dengan hasil kesimpulan bahwa materi Seni Budaya Kompetensi batik memiliki materi yang kompleks, sehingga perlu adanya media pembelajaran untuk menunjang proses belajar siswa dalam memahami materi.

3. Perancangan Produk

Langkah pertama yang dilakukan peneliti yaitu membuat desain media infografis menggunakan aplikasi komputer yaitu *Adobe Illustrator CS6*. Media pembelajaran infografis berukuran 21 cm x 29,7 cm (A4) dan berjumlah 7 halaman, berikut dengan halaman *cover*.

Media pembelajaran infografis ini menggunakan gaya flat desain dengan desain tanpa bavel, bayangan, tekstur dan hanya fokus pada typografi serta ilustrasi. Media infografis berisi tentang sejarah batik Selanjutnya membahas mengenai teknik dalam pembuatan batik, alat dan bahan, proses pembuatan. Dan terakhir adalah beberapa contoh persebaran batik yang ada di Indonesia.

a. Halaman pembuka infografis

Pada bagian *cover* menggunakan judul “Batik Nusantara”, karena didalam materi infografis menjelaskan materi seni batik dari berbagai jenis yang ada di Indonesia. Cover Infograsif menggunakan *font Kid Knowledge 2 Clean regular* dan *Montserrat regular* dengan ukuran yang berbeda. Sedangkan untuk font pada halaman isi menggunakan *font Kid Knowledge 2 Rustic regular* untuk bagian bab, *Montserrat semibold* untuk bagian subbab dan bagian isi. Untuk warna, mengambil perbaduan warna coklat (cc572c) dan coklat muda (fecf7b).



Gambar 1. *Media* Infografis
(Sumber: Septian 2021)

b. Halaman isi



Gambar 2. *Media* Infografis
(Sumber: Septian 2021)

Gaya desain yang dipakai dalam halaman ini yaitu flat desain dengan perpaduan warna coklat tua dan coklat muda, seperti yang telah dijelaskan diatas. Namun terdapat penambahan *icon* untuk mengislustrasikan keterangan dalam media pembelajaran infografis.

Halaman pertama dalam media infografis menyajikan pengertian batik, sejarah beberapa sumber dan menurut pendapat beberapa ahli. Halaman kedua menyajikan berbagai macam teknik pembuatan batik, dengan menggunakan teknik tulis, cap, jumput dan teknik print. Halaman ketiga disajikan dua pembahasan, yaitu mengenai bahan dan alat apa saja yang digunakan untuk membuat batik dengan teknik tulis dan proses membuat.

Pada halaman keempat menampilkan pesebaran motif batik nusantara yang mewakali kebudayaan masing masing daerah. Setiap daerah memiliki ciri khas mereka masing-masing dipengaruhi oleh faktor geografi, sosial, ekonomi, kebudayaan sampai pengaruh kepercayaan. Untuk mempermudah pengenalan motif batik menggunakan gambar asli, dengan tujuan agar siswa mudah memahami dan menganalisis perbedaan warna dan motif dimasing-masing daerah. Dan pada halaman terakhir menampilkan perkembangan batik pada awal perkembangannya hingga batik saat ini. Mulai dari perkembangan motif, perkembangan warna hingga penerapan. Hal tersebut dipengaruhi banyak faktor salah satunya adalah perkembangan sektor industri kreatif. Konsep audio visual

4. Validasi Ahli

Sebelum dilakukan proses uji coba terhadap siswa SMAN 1 Pulung Ponorogo, perlu adanya validasi oleh ahli materi dan ahli media terlebih dahulu. Untuk validasi materi, yang menjadi validator ialah Fera Ratyningrum, S.Pd., M.Pd. Proses validasi oleh ahli materi pada 16 April 2021 mendapat nilai prosentase sebesar 52,9%, dengan indikator layak digunakan dengan banyak revisi. Sedangkan validator desain tampilan dan keseluruhan media pembelajaran, yang bertindak adalah Asidigisianti Surya Patria, S.T., M.Pd. Proses validasi oleh ahli media dilakukan pada 16 April 2021 dengan persentase sebesar 80,3%, menunjukkan indikator layak digunakan tanpa revisi.

5. Revisi

Setelah dilakukan proses validasi, selanjutnya dilakukan revisi materi dan revisi media. Revisi materi berupa penambahan materi pada media pembelajaran infografis dan perbaikan penulisan. Yang ditambahkan yaitu materi mengenai perkembangan batik. Setelah materi ditambahkan, dilakukan validasi materi yang kedua dan mendapatkan persentase sebesar 100% dengan indikator Layak digunakan tanpa revisi. Dan revisi media berupa perbaikan *layout* desain dan mendapat hasil persentase 100% dengan indikator Layak digunakan tanpa revisi.

Tabel 7. 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%

6. Uji Coba

Setelah proses validasi materi dan media, proses selanjutnya adalah penerapan media diujicobakan pada kelompok kecil dengan jumlah 5 peserta didik kelas XI MIPA III. Pemilihan berdasar pada saran guru pengampu mata pelajaran Seni Budaya di SMAN 1 Pulung Ponorogo untuk mengantisipasi dan mengetahui

hambatan yang mungkin akan terjadi saat proses pembelajaran. Dari data kuisioner dapat diartikan bahwa siswa yang memakai media pembelajaran infografis dan audio visual dengan persentase 80%, sehingga layak diuji cobakan dikelompok besar.

Saat proses uji coba dalam kelompok besar dengan jumlah peserta didik 25 anak. Dari hasil data kuisioner pada uji coba produk mendapatkan hasil bahwa tanggapan siswa yang mengikuti proses pembelajaran dengan media pembelajaran infografis dan audio visual memiliki persentase nilai 92,6%, sehingga masuk dalam kategori layak.



Gambar 3. Tampilan Uji Coba Kelompok Besar.
(Sumber: Septian 2021)

Proses Pengembangan Media Audio Visual

1. Menentukan Potensi dan Masalah

Permasalahan pada penelitian ini adalah pada proses pembelajaran *daring* guru di SMAN 1 Pulung Ponorogo kesulitan dalam menjelaskan materi Seni Budaya Kompetensi Dasar membuat batik pada proses pembuatan batik tulis kepada siswa.

2. Pengumpulan Informasi

Pengumpulan informasi pada penelitian ini dilakukan dengan observasi dan wawancara dengan guru Seni Budaya SMAN 1 Pulung Ponorogo dengan hasil kesimpulan bahwa materi Seni Budaya Kompetensi batik dibutuhkan media audio visual untuk membantu menjelaskan tahapan proses pembuatan batik tulis.

3. Perancangan Produk

Langkah pertama yang dilakukan dalam proses pembuatan media audio visual yaitu mengumpulkan materi proses pembuatan batik dengan teknik tulis. Kemudian materi yang terkumpul diolah menjadi *story board*. Konsep dari media audio visual ini adalah *cinematic look* yang berarti menjadikan audio visual sebagai media penyampaian pesan dengan alur yang

sudah terkonsep. Aplikasi komputer yang digunakan peneliti dalam proses pembuatan media audio visual adalah *Adobe Premier CS6*. Audio visual berukuran 1920 x 1080 dengan *frame rate* 29,9 fps dan berdurasi 5 menit 52 detik. Berisikan langkah-langkah membuat batik dengan teknik batik tulis.

a. Halaman pembuka infografis

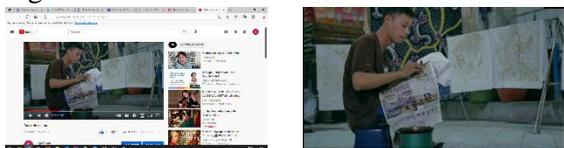
Judul dalam media audio visual ini sama dengan media infografis yaitu “Batik Nusantara”. Bagian *opening* menggunakan *font Kid Knowledge 2 Clean regular* dan menggunakan warna coklat (cc572c) yang dipadukan dengan ilustrasi peta Indonesia.



Gambar 4. *Opening* Audio Visual
(Sumber: Septian 2021)

b. Halaman isi

Media audio visual ini berisi materi batik tentang proses pembuatan batik dengan teknik tulis. Tahapan awal yang dilakukan dalam pembuatan batik dengan teknik tulis ini adalah membuat pola desain pada kain dengan pensil. Kemudian setelah pola desain pada kain selesai, tahap pencantingan, canting yang digunakan yaitu canting tulis. Setelah proses nyanting selesai tahap selanjutnya adalah pemberian warna. Tahap selanjutnya adalah penglorotan, proses ini bertujuan untuk menghilangkan lilin malam pada kain. Proses terakhir adalah proses penjemuran ditempat yang teduh dengan tujuan agar warna tidak mudah mudar.



Gambar 5. Media Audio Visual
(Sumber: Septian 2021)

4. Validasi Ahli

Sebelum dilakukan proses uji coba terhadap siswa SMAN 1 Pulung Ponorogo, perlu adanya validasi oleh ahli materi dan ahli media terlebih dahulu. Untuk validasi materi, yang menjadi

validator ialah Fera Ratyningrum, S.Pd., M.Pd. Proses validasi oleh ahli materi dilakukan sebanyak tiga kali, yang pertama pada 16 April 2021 mendapat nilai prosentase sebesar 75%, dengan indikator layak digunakan dengan sedikit revisi. Sedangkan validator desain tampilan dan keseluruhan media pembelajaran, yang bertindak adalah Asidigisianti Surya Patria, S.T., M.Pd. Beliau adalah dosen Univervitas Negeri Surabaya jurusan Desain. Proses validasi oleh ahli media dilakukan sebanyak dua kali, yang pertama yaitu pada 16 April 2021 dengan prosentase sebesar 96,8%, menunjukkan indikator layak digunakan dengan sedikit revisi.

5. Revisi

Setelah dilakukan proses validasi, selajutnya dilakukan revisi materi dan revisi media. Revisi materi berupa penambahan materi pada media pembelajaran audio visual. Yang diperbaiki yaitu prosesi pembuatan batik tulis. Setelah materi ditambahkan, dilakukan validasi materi yang kedua dengan persentase sebesar 100% dengan indikator Layak digunakan tanpa revisi. Dan revisi media berupa perbaikan *layout* desain dan mendapat hasil persentase 100% dengan indikator Layak digunakan tanpa revisi.

Tabel 8. 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%

6. Uji Coba

Setelah proses validasi materi dan media, proses selanjutnya adalah penerapan media audio visual yang diujicobakan pada kelompok kecil seperti pada proses uji coba media infografis yaitu dengan 5 siswa kelas XI MIPA III. Dari data kuisioner dapat diartikan bahwa siswa yang memakai media pembelajaran audio visual dengan persentase 76%, sehingga layak diuji cobakan dikelompok besar.

Saat proses uji coba dalam kelompok besar

dengan jumlah peserta didik 25 anak. Dari hasil data kuisioner pada uji coba produk mendapatkan hasil bahwa tanggapan siswa yang mengikuti proses pembelajaran dengan media pembelajaran infografis dan audio visual memiliki persentase nilai 89,3%, sehingga masuk dalam kategori layak.

SIMPUL DAN SARAN

Penyusunan media pembelajaran ini dimaksudkan untuk membantu peserta didik dalam memahami materi Seni Budaya Kompetensi Batik dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran infografis dan audio visual yang dikembangkan bagi peserta didik kelas XI SMAN 1 Pulung Ponorogo telah melalui berbagai tahapan. Dilaksanakan secara *daring* dikarenakan pada saat penelitian ini terjadi sebuah wabah virus *Covid-19* yang mempengaruhi aktivitas masyarakat, sektor yang terdampak salah satunya adalah pendidikan.

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 Seni Budaya. Setelah informasi terkumpul, dilanjutkan dengan proses pembuatan media pembelajaran infografis dan audio visual.

Selanjutnya dilakukan proses validasi kepada dua validator ahli, yaitu validator ahli materi dan validasi ahli media. Validasi materi pada media infografis dilakukan dua kali dengan persentase 52,6% dengan indikator layak digunakan dengan banyak revisi dan validasi kedua mendapat persentase 100%, dengan indikator Layak tanpa revisi. Sedangkan validasi media mendapat persentase 80,3% dengan indikator Layak tanpa revisi, kemudian terdapat sedikit masukan validator sehingga ada sedikit revisi sehingga mendapat persentase akhir 100% dengan indikator Layak tanpa revisi. Hasil kuisioner pada kelompok kecil mendapat persentase 76% dan pada kelompok besar mendapat persentase 89,3%.

Sedangkan hasil validasi materi pada media audio visual diperoleh persentase hasil 75% dengan indikator Layak digunakan dengan sedikit revisi dan tahap kedua mendapat nilai

persentase sebesar 100% dengan indikator Layak tanpa revisi. Dan validasi media memperoleh hasil persentase 96,8% dengan indikator Layak tanpa revisi dan tahap kedua memperoleh hasil persentase 100% dengan indikator Layak tanpa revisi. Dari hasil yang sudah didapatkan, dapat ditarik kesimpulan bahwa infografis dan audio visual sebagai media pembelajaran Seni Budaya Kompetensi Dasar batik sangat layak untuk digunakan. Hasil kuisioner pada kelompok kecil mendapat persentase 80% dan pada kelompok besar mendapat persentase 92,6%.

Saran bagi peneliti selanjutnya apabila ingin mengembangkan media pembelajaran infografis dan audio visual untuk proses penelitian selanjutnya diharapkan lebih dipersiapkan lagi semua kemungkinan yang akan terjadi di lapangan agar memperoleh hasil yang maksimal. Karena penelitian pengembangan yang peneliti buat terkendala berupa waktu pembelajaran yang singkat akibat pandemi *covid-19*, sehingga peneliti tidak boleh melakukan uji coba produk secara tatap muka. Media yang dikembangkan peneliti juga memiliki kekurangan, baik dari segi desain *layout*, pemilihan warna, audio visual dan materi pendukung lainnya. Dengan demikian, perlu adanya peningkatan kemampuan terhadap pembuatan media pembelajaran, agar siswa bersemangat dalam proses pembelajaran Seni Budaya kompetensi dasar membuat batik.



Gambar 5. Tampilan Uji Coba Kelompok Besar (Audio Visual)
(Sumber: Septian 2021)

REFERENSI

Sumber dari buku:

- Abdul, Majid. 2008. *Perencanaan Pembelajaran, Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Jakarta: PT. Rosda Karya.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers 2013
- Arsyad, Azhar. 2019. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Asyhar, Rayanda. 2011. *Kreatif Mengembangkan*

“Infografis dan Audio Visual sebagai Media Pembelajaran
Seni Batik di SMAN 1 Pulung Ponorogo”

- Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Pres Jakarta
- Muliawan, Jasa Ungguh. 2005. *Pendidikan Islam Integratif : Upaya Mengintegrasikan Kembali Dikotomi Ilmu dan Pendidikan Islam*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Musman, Arini, dkk. 2011. *Batik: Warisan Adiluhung Nusantara*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Rusman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: CV Alfabeta.
- Susila, Rudi. Riyana, Cepi. 2009. *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*. Bandung: cv.Wacana Prima
- Wulandari, Ari. 2011. *Batik Nusantara: Makna Filosofis, Cara Pembuatan dan Industri Batik*. Yogyakarta: Andi. Asti Musman
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian & Pengembangan: Research and Development*. Bandung: Alfabeta

Sumber dari jurnal:

- Mohammad, Taufik. 2012. “Infografis Sebagai Bahasa Visual Pada Surat Kabar”. *Jurnal Techno.COOM*, Vol. 11, No. 4
- Eko, Wahyu. 2014. “Penerapan Media Pembelajaran Seni Rupa Berbasis Audio Visual Pada Materi Batik Siswa Kelas Viii-B Dan Viii-C SMP Negeri 1 Turi Lamongan”. *Jurnal Seni Rupa*, Vol2, No.3