



**PENGEMBANGAN MODUL
PEMBUATAN DESAIN MOTIF BATIK IKON KOTA SURABAYA
MENGUNAKAN APLIKASI AUTODESK SKETCHBOOK
DI SMAN 22 SURABAYA**

Ayuningtyas Prameswary¹, Ika Anggun Camelia²

¹Prodi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: ayuningtyas.19039@mhs.unesa.ac.id

²Prodi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: ikacamelia@unesa.ac.id

Abstract

Batik as Indonesia's cultural heritage should continue to be preserved from generation to generation. This is inversely related to usagesmartphonesamong the public, especially the younger generation, which is increasing over time. One of the consequences, the interest of the younger generation in learning batik is decreasing. To improve it, an interesting and up-to-date batik learning module is needed smartphones. This study aims to identify and describe the concept of the module, the results of the module, the effectiveness of the module and the responses of teachers and students regarding the module entitled "Easy to Make Batik Designs UsingSmartphones". Research conducted by method R&D/Research and Development. The research begins with analyzing potentials and problems and then collects data through observation, interviews with related parties, and documentation. Then designing the module and validating it to media experts and design experts, then the module is revised according to the validator's input. The module trial was conducted on 34 students of class 12 IPS 1 and Ms. Ninik Subaini as an arts and culture teacher at SMAN 22 Surabaya. Based on the test results, the module has an effectiveness value of 82% from the results of the student questionnaire and 100% from the results of the teacher's questionnaire and an increase in student scores which reaches an average of 12%. Thus, the module "Easy to Make Batik Designs Using a Smartphone" is declared feasible and effective for use as teaching material in learning.

Keywords: Module, Batik, Surabaya, Autodesk SketchBook

Abstrak

Batik sebagai warisan budaya milik Indonesia sudah seharusnya terus dilestarikan dari generasi ke generasi. Hal ini berbanding terbalik dengan penggunaan smartphone di kalangan masyarakat khususnya generasi muda, yang kian meningkat seiring waktu. Salah satu akibatnya, minat generasi muda dalam mempelajari batik semakin berkurang. Untuk meningkatkannya maka diperlukan sebuah modul pembelajaran batik yang menarik dan kekinian dengan memanfaatkan smartphone. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan konsep modul, hasil modul, efektifitas modul serta tanggapan guru dan murid mengenai modul yang berjudul "Mudah Membuat Desain Batik Menggunakan Smartphone". Penelitian dilakukan dengan metode R&D/Research and Development. Penelitian diawali dengan menganalisa potensi dan masalah kemudian mengumpulkan data melalui observasi, wawancara pihak terkait, dan dokumentasi. Selanjutnya merancang modul dan melakukan validasi kepada ahli media dan ahli desain kemudian modul direvisi sesuai dengan masukan validator.

Uji coba modul dilakukan pada 34 siswa kelas 12 IPS 1 dan Ibu Ninik Subaini selaku guru seni budaya di SMAN 22 Surabaya. Berdasarkan hasil uji coba tersebut modul memiliki nilai keefektifan sebesar 82% dari hasil kuesioner siswa dan 100% dari hasil kuesioner guru serta peningkatan nilai siswa yang mencapai rata-rata 12%. Dengan demikian maka modul “Mudah Membuat Desain Batik Menggunakan Smartphone” dinyatakan layak dan efektif digunakan sebagai bahan ajar pada pembelajaran.

Kata Kunci: Modul, Batik, Surabaya, Autodesk SketchBook.

PENDAHULUAN

Batik merupakan warisan budaya milik Indonesia yang sudah seharusnya terus dilestarikan dari generasi ke generasi. Namun di era serba digital yang menawarkan berbagai kemudahan ini secara tidak langsung meningkatkan penggunaan *smartphone* di kalangan masyarakat khususnya generasi muda. Salah satu akibatnya, minat generasi muda semakin berkurang terhadap budaya. Untuk meningkatkannya maka diperlukan sebuah pembelajaran yang berisikan pemahaman tentang batik dengan cara kekinian dan melibatkan *smartphone*. Sehingga siswa dapat tetap mengikuti perkembangan zaman dan tidak melupakan budayanya.

Setiap daerah memiliki corak motif batik yang berbeda-beda, begitu pula dengan Surabaya. Motif diangkat dari mitos, simbol maupun karakter kota Surabaya seperti motif Semanggi, motif Sawunggaling, serta motif Sura dan Baya. Menurut data Daftar Industri Batik Jawa Timur yang diolah oleh Ditjen IKMM-Kemenperin 2016 diketahui bahwasannya terdapat 21 tempat industri batik di Surabaya, angka yang cukup besar namun industri batik di Surabaya masih kurang berkembang bila dibandingkan dengan daerah lain di Jawa Timur seperti Madura, Lamongan, Banyuwangi (Haryogo dan Santoso, 2016). Menurut para pengerajin batik di Surabaya, kendala terdapat pada pembuatan desain yang memerlukan waktu lama serta masalah utamanya terdapat pada masalah regenerasi. Minimnya pengetahuan tentang batik serta kurangnya kesadaran generasi muda bahwasannya batik adalah warisan yang harus terus dilestarikan menjadi beberapa faktor rendahnya minat generasi muda terhadap batik (Andayani dan Tjahyono, 2014). Hal ini justru berbanding terbalik dengan penggunaan

smartphone yang kian meningkat pada rentang usia 15-19 tahun (Irfan, 2020). Maka diperlukannya sebuah bahan ajar modul pada pembelajaran batik di sekolah dengan metode batik yang kekinian menggunakan *smartphone*, agar generasi muda memiliki pengetahuan dan kesadaran untuk terus mengenal dan melestarikan budayanya. Berdasarkan survei wawancara singkat yang dilakukan peneliti dengan Ibu Ninik Subaini selaku guru seni budaya di SMA Negeri 22 Surabaya, pembelajaran batik di SMA Negeri 22 Surabaya belum dapat terlaksana dengan baik. Hal tersebut dikarenakan pembelajaran batik hanya sampai pada pembuatan gambar motif batik pada kertas. Tidak tersedianya bahan ajar khusus batik yang juga menjadi salah satu faktor yang mengakibatkan materi tidak dapat tersampaikan dengan baik sehingga siswa jenuh dalam proses pembelajaran. Siswa lebih cenderung lebih senang belajar menggunakan *smartphone* atau komputer. Kondisi inilah yang kemudian mendesak guru untuk terus berinovasi dalam mengajar. Untuk itu perlu adanya sebuah modul pembelajaran untuk meningkatkan minat, nilai dan hasil karya batik siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan konsep modul, hasil perancangan modul, efektifitas modul, serta mengetahui tanggapan guru dan siswa terhadap modul yang peneliti buat.

Dikuatkan dengan beberapa penelitian, diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Aruming Parasdy (2019) dengan judul “Pemanfaatan Autodesk SketchBook Untuk Meningkatkan Hasil Berkarya Ilustrasi Pada Siswa Kelas XII IPA 1 SMAN 1 Karanganyar Tahun Pelajaran 2018/2019”. Penelitian ini menghasilkan kesimpulan bahwasannya ada peningkatan prestasi belajar ilustrasi dengan

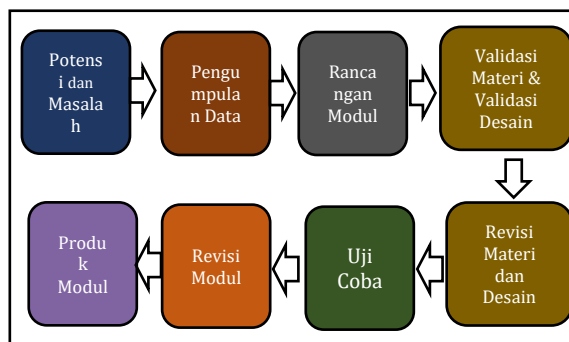
menggunakan aplikasi *Autodesk SketchBook*. Penelitian relevan selanjutnya ialah penelitian oleh Alief Fauziah (2021) dengan judul “Modul Pengembangan Desain Motif dalam Ekstrakurikuler Batik MAN 2 Jombang” dan penelitian oleh Haniya (2020) yang berjudul “Pengembangan modul Lukis Eksperimen Bahan Alam pada Siswa Kelas XI Jurusan Seni Lukis SMK 12 Surabaya”. Kedua penelitian ini berkesimpulan bahwasannya modul yang dikembangkan menarik dan mudah dipahami sehingga dapat membantu meningkatkan kreativitas siswa disamping itu juga membantu siswa belajar dengan mandiri. Untuk itu peneliti tertarik untuk mengembangkan modul pembelajaran batik digital menggunakan aplikasi *Autodesk SketchBook* di SMAN 22 Surabaya.

Dengan demikian peneliti tertarik untuk mengembangkan modul sebagai bahan ajar pembelajaran yang berisikan tentang pengetahuan mengenal batik dan mengenal *Autodesk SketchBook* untuk meningkatkan pengetahuan dan minat siswa terhadap batik. Penelitian pengembangan berjudul “Pengembangan Modul Pembuatan Desain Motif Batik Ikon Kota Surabaya Menggunakan Aplikasi *Autodesk SketchBook* di SMAN 22 Surabaya”

METODE PENELITIAN (PENCIPTAAN/PERANCANGAN)

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) merupakan metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. (Sugiyono, 2006). Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk menghasilkan suatu produk dan menguji keefektifan produk berupa modul pembuatan desain motif batik ikon kota Surabaya menggunakan aplikasi *Autodesk SketchBook*. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Agustus-Desember 2022. Lokasi penelitian di SMAN 22 Surabaya, tepatnya di Jl. Balas Klumprik No.22, Balas Klumprik, Wiyung, Kota Surabaya, Jawa Timur. Pemilihan lokasi tersebut disebabkan pembelajaran batik di SMAN 22 tidak berjalan dengan lancar serta tidak tersedianya bahan ajar khusus yang dapat menarik minat belajar siswa.

Berikut ini merupakan skema langkah-langkah penelitian R&D yang telah dimodifikasi oleh peneliti:



Gambar1: Langkah-langkah penelitian R&D yang telah dimodifikasi oleh peneliti
(Sumber: Buku Metodologi Penelitian, 2016)

Langkah pertama adalah menganalisa masalah dan potensi. Masalah pada penelitian ini adalah tidak tersedianya bahan ajar khusus seperti modul pada mata pelajaran seni rupa khususnya pembelajaran batik dan tidak tersedia sarana dan prasarana untuk berkarya batik. Sedangkan potensi terdapat pada sekolah memperbolehkan penggunaan *smartphone* dalam kegiatan belajar mengajar. Sehingga pembelajaran batik *digital* dapat dilakukan di SMA Negeri 22 Surabaya. Selanjutnya dilakukan pengumpulan data dilakukan dengan cara mencari informasi dari pihak sekolah seperti guru mata pelajaran seni budaya serta beberapa siswa terkait dengan proses pembelajaran batik. Pengumpulan informasi melalui observasi langsung saat pembelajaran, melakukan wawancara dengan pihak terkait, pengisian kuesioner, dokumentasi, serta dengan membaca buku atau literatur terkait.

Modul dirancang dengan menggunakan beberapa software yaitu, aplikasi *Autodesk SketchBook* dan *Microsoft Word* pada kertas ukuran B5. Modul disusun berdasarkan KD 3.1 Mengevaluasi bahan, media, dan teknik yang digunakan dalam berkarya seni rupa. KD 4.1 Berkreasi karya seni rupa dua dimensi. Kemudian dilakukan penyusunan materi modul yang terdiri dari materi mengenal batik, motif batik Surabaya, aplikasi *Autodesk SketchBook*. Modul berjudul “Mudah Membuat Desain Batik menggunakan *Smartphone*”.

Modul dicetak menggunakan 2 jenis kertas. *Cover* depan dan belakang menggunakan kertas *Artpaper* berlaminasi sedangkan isi modul menggunakan kertas *HVS*. Kemudian modul divalidasi oleh validator materi dan validator desain. Validasi merupakan proses kegiatan yang bertujuan untuk menilai kelayakan rancangan modul yang telah dibuat. Materi dan desain modul dinilai menggunakan kuesioner/angket validasi yang dibuat oleh peneliti yang kemudian diisi oleh para validator atau pakar yang berpengalaman untuk menilai materi dan desain. Setelah proses validasi, apabila terdapat kekurangan atau kelemahan pada modul maka dilakukan revisi materi dan revisi desain sesuai dengan hasil validasi, sehingga modul dinyatakan layak dan efektif digunakan sebagai bahan ajar dalam proses pembelajaran. Langkah selanjutnya ialah uji coba modul dilakukan kepada siswa kelas XII IPS 1 di SMA Negeri 22 Surabaya sebanyak 34 orang untuk mengetahui keefektifan penggunaan modul pada hasil berkarya batik siswa, maka dilakukan pre-test sebelum pembelajaran menggunakan modul dan post-test setelah pembelajaran menggunakan modul. Pada tahap uji coba modul, siswa dapat memberikan respon, kritik maupun saran terhadap modul pembelajaran. Respon tersebut ditulis pada kuesioner/angket yang telah dibuat oleh peneliti sebelumnya. Tambahan informasi dapat dilakukan melalui wawancara pihak terkait setelah tahap uji coba dilakukan. Selanjutnya dilakukan revisi modul yang sesuai dengan hasil kuesioner uji coba modul. Hasil modul yang sudah dinyatakan layak apabila telah melalui tahap validasi materi dan desain, revisi validasi dan desain, uji coba modul serta revisi modul setelah uji coba.

Untuk mendapatkan data maka peneliti melakukan beberapa teknik pengumpulan data diantaranya observasi, wawancara, dokumentasi dan angket/kuesioner. Setelah melakukan tahap pengumpulan data, maka dilakukan analisis data yang merupakan proses mencari dan menyusun data secara sistematis, dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung dan setelah pengumpulan data dalam periode tertentu. (Sugiyono, 2012). Proses dalam analisis data dilakukan dengan reduksi data,

display data dan penarikan kesimpulan. Pada penelitian ini data diperoleh dari hasil lembar kuesioner yang diberikan kepada validator, guru dan siswa yang merupakan kuesioner dengan skala likert. Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang sesuatu. (Sugiyono, 2016). Skala likert terdiri dari kuesioner terbuka yang memiliki point 1 hingga 5 yang masing masing memiliki bobot respon dengan skor sebagai berikut:

- 1=Sangat Kurang
- 2=Kurang
- 3=Cukup
- 4=Baik
- 5=Sangat Baik.

Dari data yang didapatkan, maka dilakukan perhungan sebagai berikut:

$$P = \frac{T}{M} \times 100\%$$

Ket:
 P= Persentase
 T= Skor Total
 M=Skor Maksimal

Gambar 2: Perhitungan Skala Likert
 (Sumber: Buku Metodologi Penelitian Sugiyono, 2016)

Setelah reduksi data, maka dilakukan display atau penyajian data untuk mempermudah mengampilan kesimpulan. Kesimpulan data mengenai kelayakan modul dapat dikategorikan berdasarkan tabel indikator berikut ini.

Tabel 1 Tabel Indikator Kelayakan Modul

Persentase	Kategori
0% - 20%	Sangat Kurang Layak
21% - 40%	Kurang Layak
41% - 60%	Cukup Layak
61%-80%	Layak
81%-100%	Sangat Layak

Kesimpulan data mengenai keefektifan modul dapat dikategorikan berdasarkan tabel indikator berikut ini.

Tabel 2 Tabel Indikator Keefektifan Modul

Persentase	Kategori
0% - 5%	Cukup Efektif
5,1% - 10%	Efektif
10,1% - 15%	Sangat Efektif

Setelah melakukan analisis data, peneliti melakukan triangulasi data untuk menguji kevalidan data yang sudah didapat. Caranya dengan melakukan pengecekan kembali antara kesimpulan dengan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi yang telah didapatkan sebelumnya. Selain itu peneliti menunjukkan serta menjelaskan hasil kesimpulan pada pihak terkait sehingga dapat dipastikan bahwa data sesuai dengan hal yang telah disampaikan.

KERANGKA TEORETIK

Batik merupakan salah satu teknik rekalarat yang menggunakan perintang warna untuk membentuk motif atau ornamen. (Ratyaningrum, 2016). Dari sumber tersebut dapat disimpulkan bahwa batik merupakan sebuah warisan budaya Indonesia yang dibuat secara khusus dengan cara menorehkan malam/lilin sebagai perintang warna sehingga membentuk sebuah motif yang memiliki nilai filosofis di dalamnya.

Desain batik merupakan langkah awal yang dilakukan dalam proses pembuatan batik. Mendesain batik dilakukan dengan cara menggambar motif secara manual pada kertas dengan ukuran skala kemudian dilakukan penjiplakan pada kain menggunakan pensil. Desain batik bukan hanya sekedar gambar stilasi, namun merupakan ide dasar dalam pembuatan batik.

Struktur Motif Batik secara struktural motif dibagi menjadi motif pokok, dan motif isen.

a. Motif pokok

Motif pokok masih dibagi dua lagi yakni motif utama dan motif tambahan.

1. Motif utama merupakan motif yang menjadi tema dan umumnya menjadi nama batik, motif yang sering muncul, bentuk proporsi lebih besar, menjadi *center of interest* dari selembar kain batik.

2. Motif tambahan merupakan motif yang ditambahkan di sela-sela motif utama. Motif tambahan sering tidak memiliki arti atau makna tersendiri. Motif tambahan dapat berada di pinggiran kain yang juga disebut dengan motif pinggiran.

b. Motif isen

Motif isen merupakan bentuk susunan titik, garis maupun keduanya, yang mengisi bidang dalam motif utama, motif tambahan maupun latar. Motif isen memiliki banyak jenis dan nama yang berbeda-beda. Dalam satu kain batik bisa menambahkan lebih dari satu motif isen-isen.

Ikon kota merupakan Ikon kota adalah sebuah tanda yang dibuat dengan cara memiripkan objek untuk mengingat kejadian atau peristiwa. Ikon kota Surabaya merupakan wujud kebudayaan sebagai benda-benda hasil karya manusia seperti monumen, bangunan bersejarah dan berbagai cagar budaya

Aplikasi *Autodesk SketchBook* merupakan aplikasi yang dapat menampilkan hasil gambar yang natural atau menyerupai alat aslinya tanpa pengaturan yang rumit atau merepotkan bagi penggunaannya. (Parasdy A., 2019). Menurut Robles (2013), Aplikasi *Autodesk SketchBook* mewadahi segala alat dan bahan dalam berproses karya seni rupa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Modul yang telah disusun berdasarkan analisis masalah dan potensi yang dimiliki oleh siswa SMAN 22 Surabaya kemudian materi modul disusun berdasarkan KD 3.1 dan 4.1 kelas 12 Kurikulum 2013. Layout modul dibuat menggunakan aplikasi *Autodesk SketchBook* sedangkan materi modul ditulis menggunakan aplikasi Microsoft Word. Modul telah divalidasi oleh validator materi Ibu Dra. Indah Chrysanti Angge, M.Sn dan Bapak Drs.Imam Zaini, M.Pd. dengan hasil masing-masing 94% dan 89%. Selanjutnya dilakukan revisi modul sesuai masukan dari validator termasuk perbaikan materi, penambahan gambar serta perubahan ukuran modul dari ukuran A5 menjadi B5.



Gambar 3: Desain Cover Modul
(Sumber: Koleksi Pribadi, 2022)

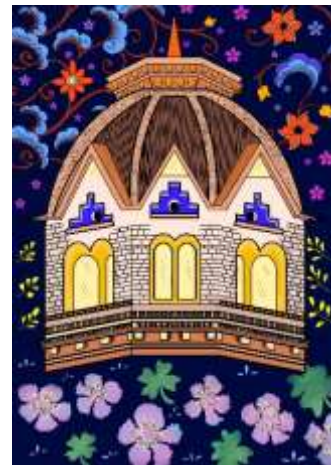
Tahap selanjutnya dilakukan uji coba modul pada 34 siswa kelas 12 IPS 1 dan 1 Guru Seni Budaya di SMAN 22 Surabaya, Ibu Ninik Subaini, S.Pd. Uji coba dilakukan pada tanggal 29 November 2022 dan 6 Desember 2022. Kegiatan awal yang dilakukan adalah pretest dengan cara menghimbau siswa untuk membuat desain batik ikon kota Surabaya pada selembar kertas A5. Pretest dilakukan untuk mengukur pemahaman dasar siswa terhadap batik. Kegiatan dilanjutkan pada minggu selanjutnya yakni pembelajaran menggunakan modul “Mudah Membuat Desain Batik Menggunakan *Smartphone*”. Setelah itu siswa dihimbau membuat desain batik ikon kota Surabaya pada selembar kertas A5 sebagai posttest. Setelah pembelajaran menggunakan modul, siswa mengerjakan lembar kerja pada modul berupa pembuatan desain motif batik Surabaya menggunakan aplikasi *Autodesk SketchBook*. Berikut hasil karya Bilqis Tirtakayana:



Gambar 4: Hasil Pretest
(Sumber: Koleksi Pribadi, 2022)

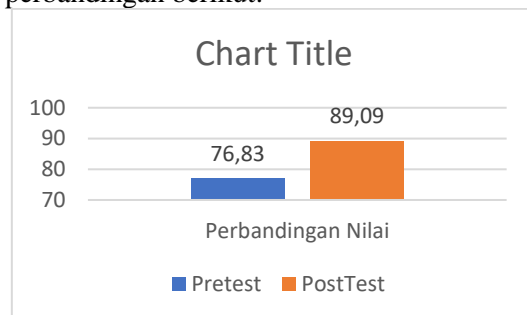


Gambar 5: Hasil Posttest
(Sumber: Koleksi Pribadi, 2022)



Gambar 6: Hasil Karya Desain Batik Menggunakan *Autodesk SketchBook*
(Sumber: Koleksi Pribadi, 2022)

Berdasarkan perbandingan nilai siswa antara nilai pretest dan nilai posttest, dapat disimpulkan bawasannya peningkatan nilai siswa rata-rata meningkat sebesar 12%. Data tersebut disajikan kedalam kurva perbandingan berikut:



Gambar 7: Perbandingan Nilai Pretest dan Posttest
(Sumber: Koleksi Pribadi, 2022)

Di akhir kegiatan, dilakukan pengisian kuesioner oleh siswa dan guru untuk mengukur kelayakan dan keefektifan modul. Hasil lembar kuesioner siswa menghasilkan data sebagai berikut:

Tabel 3. Tabel Hasil Kuesioner Siswa

No	Butir	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Materi mudah dipahami			1	12	21
2	Petunjuk belajar disajikan dengan jelas			1	14	19
3	Pemilihan font yang jelas sehingga mudah dibaca				10	24
4	Bahasa yang digunakan mudah dipahami			1	10	23
5	Warna dan desain modul menarik				3	31
6	Modul membantu dalam memahami materi desain motif batik Ikon Kota Surabaya menggunakan aplikasi <i>Autodesk SketchBook</i>			1	14	19
7	Dapat memahami cara kerja aplikasi <i>Autodesk SketchBook</i>			1	14	19
8	Dapat membuat desain motif batik Ikon Kota Surabaya menggunakan aplikasi <i>Autodesk SketchBook</i> secara mandiri				14	20
TOTAL				5	91	176

Keterangan:

$$P=(T/M) \times 100\%$$

$$T = (3 \times 5) + (4 \times 91) + (5 \times 176) = 1256$$

$$M= 5 \times 9 \times 34= 1530$$

$$P = (1256/1530) \times 100\% = 82,09\%$$

Jumlah persentase 82,09%

Hasil lembar Kuesioner Guru menghasilkan data sebagai berikut:

Tabel 4 Tabel Hasil Kuesioner Siswa

No	Butir	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Materi pada modul sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi					V
2.	Materi pada modul disajikan dengan konsep yang benar dan tepat					V
3.	Materi disajikan secara runtut					V

4.	Materi dalam modul disampaikan menggunakan bahasa yang mudah dimengerti oleh siswa					V
5.	Materi dalam modul sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi					V
6.	Isi rangkuman sesuai dengan materi pada modul					V
7.	Kesesuaian Lembar Kerja Siswa dengan materi pada modul					V
8.	Penggunaan modul dapat menjadikan siswa lebih mudah memahami materi batik					V
9.	Terdapat peningkatan pemahaman dan nilai siswa setelah menggunakan modul					V

Keterangan:

$$P=(T/M) \times 100\%$$

$$T = (SL \times 9)$$

$$= (5 \times 9) = 45$$

$$M= 5 \times 9 = 45$$

$$P = (45/45) \times 100\% = 100\%$$

Jumlah persentase 100%

Berdasarkan hasil kuesioner siswa dengan jumlah persentase sebesar 82,09% dan hasil kuesioner guru dengan jumlah persentase sebesar 100%, maka dapat disimpulkan menurut tabel indikator kelayakan modul bahwa modul masuk ke dalam kategori sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan demikian modul dikatakan layak dan efektif tanpa perlu melakukan revisi setelah uji coba.

Peneliti melakukan wawancara diakhir penelitian dalam rangka menguatkan hasil penelitian. Berdasarkan wawancara tersebut, guru berpendapat modul sangat membantu kegiatan belajar mengajar, meningkatkan nilai dan hasil karya siswa dan berharap agar kedepannya terdapat modul batik atau materi lainnya sehingga jenis modul dapat lebih beragam. Sejumlah siswa berpendapat bahwa belajar menggunakan modul dapat mempermudah pemahaman materi.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Proses pengembangan modul “Mudah Membuat Motif Batik Menggunakan *Smartphone*” melalui beberapa tahapan, yakni: menganalisis potensi dan masalah, merancang modul hingga menjadi modul awal, validasi modul, revisi modul, uji coba modul, dan hasil modul.

Modul berukuran A5 yang terdiri dari 30 halaman berisikan materi terkait dengan pengenalan batik dan pengenalan aplikasi Autodesk SketcBook. Selain materi, modul juga disertai dengan gambar, rangkuman serta lembar kerja siswa diakhir pembelajaran tiap bab nya. Hal ini digunakan untuk membantu siswa belajar secara mandiri.

Kelayakan dan keefektifan modul dihasilkan dari hasil uji kelayakan materi sebesar 94% dan uji kelayakan desain sebesar 89%. Keduanya termasuk dalam kategori sangat layak. Selain itu juga dihasilkan dari hasil uji coba modul pada siswa dan guru, dengan hasil masing-masing 82% dan 100%. Dari hasil perolehan skor tersebut, keduanya termasuk dalam kategori sangat layak sehingga tidak perlu dilakukan revisi setelah uji coba.

Selain itu di akhir penelitian, peneliti melakukan wawancara dalam rangka mencari tanggapan guru terhadap modul yang dibuat. Ibu Ninik Subaini selaku guru berpendapat modul sangat membatu kegiatan belajar mengajar, meningkatkan nilai dan hasil karya siswa. Selain itu, guru berpendapat agar kedepannya terdapat modul batik atau materi lainnya sehingga jenis modul dapat lebih beragam.

Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diperoleh maka peneliti menyarankan kepada peneliti selanjutnya diharapkan untuk dapat menambahkan materi lainnya sehingga modul pembelajaran dapat lebih beragam. Gunakan kualitas gambar yang tinggi dalam membuat layout sehingga terlihat jelas setelah proses percetakan. Kepada guru seni budaya SMAN 22 Surabaya, diharapkan dapat menggunakan modul dalam proses KBM. Kepada siswa diharapkan untuk dapat mengembangkan motif

lainya dari berbagai inspirasi sehingga motif batik di Indonesia kedepannya semakin beragam.

REFERENSI

- Arikunto, Prof.Dr. Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT. RINEKA CIPTA.
- BOC. 2019. *Statistik Pengguna Digital dan Internet Indonesia 2019*. Diakses pada 1 Juni 2022 pada laman <https://www.boc.web.id/statistik-pengguna-digital-dan-internet-indonesia-2019/>
- Daryanto. 2014. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran*. Yogyakarta: GAVA MEDIA.
- Haryogo, Maria Marsha. Ir. Irwan Santoso. 2016. *Fasilitas Eduwisata Batik Tulis Khas Surabaya di Surabaya*. Surabaya: Universitas Kristen Petra
- Prastowo, Andi. 2015. *Paduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Jogjakarta: DIVA Press
- Ratna, Prof.Dr. Nyoman Kutha. 2010. *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Ratyaningrum, Fera. 2016. *Buku Ajar Batik*. Sidoarjo: Jurusan Seni Rupa FBS Unesa dan SatuKata.
- Robles, Gil. 2013. *SketchBook Pro Digital painting Essentials*. NYC: PACKT Publishing
- Samani, Muchlas. 2012. *Profesionalisasi Pendidikan*. Surabaya: Unesa University Press
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA BANDUNG
- Suliyanto, dkk. 2015. *Jurnal Ekonomi Bisnis Volume XVII No.1: Persepsi Generasi Muda terhadap Pengrajin Batik Tulis*. Salatiga: Universitas Kristen Satya Wacana (UKSW)
- Susanto, S.K. Sewan. 2018. *Seni Batik Indonesia*. Yogyakarta: ANDI Yogyakarta.