

## PERANCANGAN MODUL PELATIHAN DESAIN MOTIF TENUN IKAT BANDAR KIDUL KOTA KEDIRI

Rachma Dani Eka Prasetya<sup>1</sup>, Asy Syams Elya Ahmad<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Prodi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
email: rachma.18022@mhs.unesa.ac.id

<sup>2</sup>Prodi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
email: asyahmad@unesa.ac.id

### Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh belum tersedianya media bantu bagi pengrajin tenun ketika menyampaikan materi saat melakukan pelatihan desain motif tenun. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang modul pelatihan desain motif tenun ikat yang dapat digunakan sebagai media bantu dalam kegiatan workshop. Metode penelitian yang digunakan adalah metode perancangan dengan pendekatan 4D (Define, Design, Develop, Disseminate). Penelitian dilakukan di Tenun Ikat Medali Mas dengan subjek pengrajin dan peserta workshop. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi, dengan instrumen kuisioner skala Likert sebagai alat validasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa modul ini dinyatakan layak oleh validator ahli dan efektif digunakan dalam pelatihan. Berdasarkan hasil validasi dan uji coba lapangan, modul memperoleh skor rata-rata 3.92 dan persentase kelayakan 98.19%, menunjukkan bahwa modul ini sangat layak digunakan sebagai media pendukung pelatihan desain motif tenun ikat.

**Kata Kunci:** Desain Motif, Tenun Ikat, Bandar Kidul, Modul Pelatihan

### Abstract

*This research was motivated by the absence of supporting instructional media for tenun ikat artisans when delivering material during motif design training sessions. The purpose of this study is to design a training module for tenun ikat motif design that can be utilized as a supporting medium in workshop activities. The research employed a design-based methodology using the 4D model (Define, Design, Develop, Disseminate). The study was conducted at Tenun Ikat Medali Mas, with artisans and workshop participants serving as the research subjects. Data collection techniques included observation, interviews, and documentation, with a Likert-scale questionnaire used as the validation instrument. The results showed that the module was deemed feasible by expert validators and effective for training purposes. Based on the validation and field trial results, the module obtained an average score of 3.92 and a feasibility percentage of 98.19%, indicating that the module is highly suitable for use as a supporting medium in tenun ikat motif design training.*

**Keywords:** Motif Design, Tenun Ikat, Bandar Kidul, Training Module

### PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara yang kaya akan budaya, termasuk dalam kerajinan ragam hias. Ragam hias didefinisikan sebagai ornamen yang menjadi bagian dari karya seni yang ditambahkan untuk memperindah tampilan visual (Sunaryo, 2009) dalam (Sari & Dra. Urip Wahyuningsih, 2020). Kerajinan tradisional

seperti batik, anyaman, ukiran, dan tenun, tidak hanya menunjukkan keterampilan artistik, tetapi juga memuat nilai-nilai budaya lokal yang diwariskan secara turun-temurun. Tenun ikat, sebagai salah satu bentuk ragam hias tekstil, dikenal dengan keindahan motif dan kerumitan proses pembuatannya. Proses tenun melibatkan penggabungan benang pakan dan

lungsi, menghasilkan karya seni yang memiliki nilai estetika dan simbolik. Setiap daerah memiliki kekhasan motif yang merefleksikan identitas budaya masing-masing, baik dalam bentuk geometris maupun organis seperti flora dan fauna (Sunaryo, 2009) dalam (Sari & Dra. Urip Wahyuningsih, 2020).

Di antara berbagai sentra kerajinan tenun di Indonesia, Desa Bandar Kidul di Kota Kediri dikenal sebagai produsen tenun ikat yang aktif menjaga dan melestarikan teknik tradisional secara turun-temurun. Motif-motif khas yang dihasilkan tidak hanya memiliki nilai estetika tinggi, tetapi juga menjadi daya tarik bagi masyarakat lokal maupun wisatawan. Para pengrajin di desa ini juga rutin mengadakan workshop sebagai upaya pelestarian dan edukasi. Namun, dalam pelaksanaannya, penyampaian materi masih bersifat lisan sehingga peserta yang lambat memahami kerap tertinggal. Keterbatasan media pembelajaran menjadi tantangan tersendiri dalam proses transfer pengetahuan kepada audiens yang lebih luas.

Dalam konteks pembelajaran non-formal seperti workshop, modul pelatihan dapat menjadi solusi yang efektif. Modul merupakan perangkat pembelajaran terstruktur yang dapat dipelajari secara mandiri, mencakup materi, metode, serta evaluasi (Setyowati & dkk, 2013). Penyusunan modul yang sistematis dan dilengkapi ilustrasi langkah-langkah praktis mampu membantu audiens dalam memahami proses pembuatan desain motif tenun secara bertahap. Selain sebagai alat bantu, modul juga berfungsi sebagai panduan yang dapat diakses kembali di luar sesi pelatihan.

Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini merancang modul pelatihan desain motif tenun ikat Bandar Kidul sebagai media bantu dalam workshop. Modul ini bertujuan untuk mempermudah pengrajin dalam menyampaikan materi secara terstruktur serta memberikan kemudahan bagi audiens untuk memahami dan mempraktikkan proses desain tenun ikat. Selain mendukung proses pembelajaran, kehadiran modul ini diharapkan dapat menjadi sarana pelestarian budaya tenun ikat Bandar Kidul secara berkelanjutan dan menjangkau khalayak yang lebih luas.

Merujuk pada penjelasan yang telah diuraikan pada bagian sebelumnya, maka dapat disusun rumusan pertanyaan penelitian yang bertujuan untuk memperjelas fokus dan arah pembahasan dalam penelitian ini sebagai berikut: 1) Bagaimana konsep perancangan modul pelatihan desain motif tenun ikat di Desa Bandar Kidul Kota Kediri?. 2) Bagaimana proses perancangan modul pelatihan desain motif tenun ikat Desa Bandar Kidul Kota Kediri?. 3) Bagaimana efektifitas perancangan modul pelatihan desain motif tenun ikat Desa Bandar Kidul Kota Kediri?

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan campuran, yaitu gabungan antara metode kualitatif dan kuantitatif, dengan dasar metodologi perancangan (design). Metodologi perancangan merupakan proses sistematis yang mencakup tahapan-tahapan terstruktur seperti eksplorasi, sintesis, hingga evaluasi, yang ditujukan untuk menghasilkan solusi desain yang efektif dan efisien (Archer, 1965). Pendekatan ini dipandang relevan karena mampu memberikan kerangka kerja yang jelas dalam merancang media pembelajaran, termasuk dalam pengembangan layout modul agar sesuai dengan kebutuhan dan konteks pengguna.

Adapun pendekatan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model 4D yang dikembangkan oleh (Thiagarajan & Semmel, 1974). Model ini terdiri dari empat tahapan, yaitu *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), dan *Disseminate* (penyebaran).



**Gambar 1.** Perancangan Model 4D  
Sumber: Thiagarajan dan Semmel. 1974

Setiap tahap dalam model 4D memiliki peran strategis:

Tahap *Define* (Pendefinisian) merupakan langkah awal dalam proses pengembangan instruksional yang berfokus pada analisis kebutuhan dan tujuan dari suatu program

pelatihan. Pada sub-tahap *Front-End Analysis*, dilakukan identifikasi terhadap masalah utama yang hendak diselesaikan dan hasil yang ingin dicapai melalui pelatihan. *Learner Analysis* mengevaluasi karakteristik audiens, seperti latar belakang, kemampuan awal, serta preferensi belajar. *Concept Analysis* digunakan untuk menentukan isi materi yang relevan dengan kebutuhan dan tujuan pelatihan. Kemudian, *Specifying of Instructional Objectives* merumuskan tujuan pelatihan berdasarkan hasil keseluruhan analisis sebelumnya.

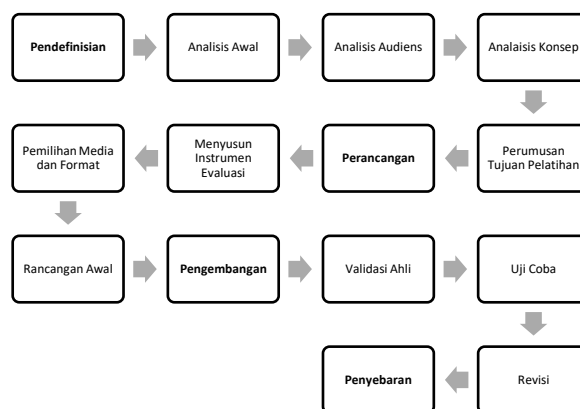
Tahap *Design* (Perancangan) berfokus pada penyusunan rencana pelatihan secara sistematis dan menyeluruh. Dalam sub-tahap *Evaluation Instruments Preparation*, disusun instrumen evaluasi yang sesuai untuk mengukur keberhasilan dan pemahaman audiens. *Media Selection* dilakukan untuk menentukan jenis media yang paling tepat digunakan, disesuaikan dengan karakteristik materi dan audiens agar pelatihan lebih efektif. *Format Selection* menentukan bentuk penyajian materi, termasuk strategi, metode, dan pendekatan yang digunakan. Sementara itu, *Initial Design* menyusun kerangka awal pelatihan secara bertahap, lengkap dengan pembagian sesi dan instruksi pembelajaran yang mendukung.

Tahap *Develop* (Pengembangan) merupakan tahap implementasi desain awal untuk diuji dan divalidasi. Sub-tahap *Validation* melibatkan para ahli dalam bidang terkait untuk menilai kelayakan materi dan media yang digunakan. Pada *Developmental Testing*, desain pelatihan diuji coba kepada sejumlah audiens untuk mengamati sejauh mana pelatihan dapat dipahami dan diterapkan secara efektif. Berdasarkan hasil uji tersebut, dilakukan *Revision* atau revisi guna menyempurnakan bagian-bagian yang belum optimal, baik dari sisi isi, penyampaian, maupun struktur pelatihan.

Tahap terakhir adalah *Disseminate* (Penyebaran), yaitu proses distribusi dan penerapan hasil pengembangan ke lingkungan yang lebih luas. Sub-tahap *Implementation* melibatkan penyampaian materi kepada audiens yang lebih besar, disertai pengawasan pelaksanaan agar sesuai dengan rancangan

awal. *Diffusion and Adoption* menggambarkan proses di mana hasil pelatihan mulai diterapkan dan diadopsi oleh berbagai pihak atau lembaga. Terakhir, *Evaluation* dilakukan secara berkelanjutan guna menilai efektivitas pelatihan, serta mengumpulkan umpan balik dari audiens untuk perbaikan dan pengembangan lebih lanjut.

Teknik pengumpulan data meliputi observasi langsung terhadap proses pelatihan, wawancara mendalam dengan pengrajin, studi literatur untuk memperkuat landasan teori, serta dokumentasi visual terhadap aktivitas dan produk tenun ikat. Instrumen utama berupa angket skala *Likert* digunakan dalam validasi ahli dan pengguna untuk menilai aspek materi dan media modul. Data dianalisis menggunakan metode analisis skala *Likert* dengan kategori skor rata-rata dan persentase kelayakan, untuk menentukan sejauh mana modul memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran yang layak dan efektif.



**Gambar 2.** Tahapan-tahapan model 4D

Sumber: Dokumentasi Rachma Dani E.P. 2025

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi beberapa metode yang saling melengkapi untuk mendapatkan informasi secara mendalam dan menyeluruh. Wawancara digunakan sebagai metode interaksi langsung antara peneliti dan narasumber guna menggali informasi secara rinci melalui pertanyaan yang telah disiapkan sebelumnya (Fadhallah, 2021). Metode ini memungkinkan peneliti memahami secara mendalam topik yang diteliti berdasarkan pengalaman dan pandangan informan.

Studi literatur dilakukan dengan menelaah berbagai sumber tertulis seperti buku, jurnal ilmiah, dan situs resmi guna memperoleh landasan teori yang kuat dan relevan (Hasby, 2017). Informasi dari studi literatur digunakan untuk memperkaya kerangka teori dan mendukung temuan lapangan.

Observasi diterapkan untuk mengamati langsung fenomena atau aktivitas yang berkaitan dengan objek penelitian. Teknik ini membantu peneliti memperoleh data faktual yang akurat dan mendetail dari proses atau kondisi yang sedang berlangsung (Emzir, 2016).

Angket digunakan untuk mengumpulkan data kuantitatif dengan memberikan pertanyaan tertulis kepada responden (Sugiyono, 2019). Dalam penelitian ini, angket diberikan kepada validator ahli untuk menilai kelayakan isi dan media, serta kepada pengguna untuk mengetahui tingkat keefektifan produk yang dikembangkan.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan skala Likert untuk mengukur tingkat persetujuan responden terhadap sejumlah pernyataan. Skala ini digunakan melalui kuisioner yang diisi oleh validator ahli untuk menilai kelayakan modul dari aspek materi dan media, serta oleh pengguna untuk mengukur tingkat keefektifan modul. Setiap pernyataan disertai pilihan jawaban dengan skor antara 1 hingga 4.

**Table 1** Skala Likert

| Skor | Pilihan Jawaban |
|------|-----------------|
| 1    | Tidak Setuju    |
| 2    | Kurang Setuju   |
| 3    | Setuju          |
| 4    | Sangat Setuju   |

Setelah data terkumpul, skor dari tiap pernyataan dijumlahkan dan dirata-rata untuk memperoleh nilai tengah dari setiap aspek yang dinilai. Nilai rata-rata ini kemudian diinterpretasikan sesuai kriteria skala Likert guna mengetahui kecenderungan penilaian responden.

$$\text{Skor rata - rata} = \frac{\text{total skor}}{\text{jumlah responden}}$$

**Table 2** Nilai Kriteria Interpretasi Skor Rata-Rata

| Skor Rata-Rata | Kriteria     |
|----------------|--------------|
| 1.00 - 1.75    | Tidak Layak  |
| 1.76 - 2.50    | Kurang Layak |
| 2.51 - 3.25    | Cukup Layak  |
| 3.26 - 4.00    | Layak        |

Persentase kelayakan dihitung dengan membandingkan total skor yang diperoleh dengan skor maksimal yang mungkin, kemudian dikalikan 100 persen. Hasil ini digunakan untuk menilai sejauh mana modul dinilai layak dan efektif oleh para responden.

$$\text{Presentase} = \left( \frac{\text{total skor}}{\text{Skor Maksimal}} \right) \times 100\%$$

**Table 3** Kriteria Interpretasi Skor Presentase

| Skor Presentase | Kriteria     |
|-----------------|--------------|
| 0% - 25%        | Tidak Layak  |
| 26% - 50%       | Kurang Layak |
| 51% - 75%       | Cukup Layak  |
| 76% - 100%      | Layak        |

## KERANGKA TEORETIK

### A. Pengertian Belajar

Belajar merupakan proses sadar dan aktif untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan. (Djamaluddin, 2019) menyatakan bahwa belajar tidak hanya menyerap informasi, tetapi juga mengolahnya menjadi pengalaman yang berguna. Sementara itu, (Hakim, 2008) menekankan bahwa belajar ditandai dengan perubahan perilaku yang mencakup peningkatan sikap, kemampuan berpikir, dan keterampilan. Dengan demikian, belajar bertujuan menghasilkan perubahan positif dalam diri individu.

### B. Media Pembelajaran

Modul adalah media pembelajaran yang tersusun secara terpadu dan memungkinkan dipelajari secara mandiri tanpa batasan waktu (Setyowati & dkk, 2013). Menurut Nurdyansyah dalam, modul merupakan panduan belajar yang dirancang agar siswa

dapat belajar secara mandiri maupun dengan bimbingan guru. Dengan demikian, modul berfungsi sebagai panduan sistematis yang mendukung proses belajar mandiri.

### C. Modul

Belajar merupakan proses sadar dan aktif untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan. (Djamaluddin, 2019) menyatakan bahwa belajar tidak hanya menyerap informasi, tetapi juga mengolahnya menjadi pengalaman yang berguna. Sementara itu, Hakim (2008) menekankan bahwa belajar ditandai dengan perubahan perilaku yang mencakup peningkatan sikap, kemampuan berpikir, dan keterampilan. Dengan demikian, belajar bertujuan menghasilkan perubahan positif dalam diri individu.

### D. Modul Praktikum

Modul praktikum merupakan media pembelajaran mandiri yang dirancang untuk menjangkau berbagai karakteristik audiens tanpa keterlibatan langsung pendidik (Husnanizar, 2020). Modul ini terbagi menjadi dua berdasarkan penggunaannya, yaitu untuk audiens dan fasilitator, modul untuk audiens mencakup berbagai kegiatan yang wajib dilakukan untuk memproses materi, sedangkan modul untuk fasilitator memuat arahan yang diperlukan oleh fasilitator dalam proses pelatihan serta dua jenis berdasarkan tujuannya, yakni modul inti dan modul pengayaan, modul inti memuat serangkaian program yang dan unit-unit program.

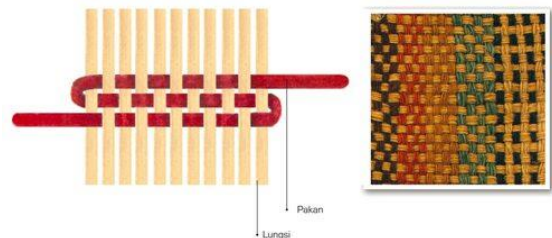
Perancangan modul menggunakan model 4D (Define, Design, Develop, Disseminate) oleh (Thiagarajan & Semmel, 1974). Tahap Define (Pendefinisian) mencakup analisis awal, analisis audiens, analisis konsep, dan perumusan tujuan pelatihan, tahap Design (Perancangan) meliputi penyusunan instrumen evaluasi, pemilihan media, pemilihan format, serta perancangan desain awal. Pada tahap Develop (Pengembangan), dilakukan validasi oleh ahli dan uji coba kepada peserta workshop, kemudian revisi berdasarkan umpan balik dari pengguna modul yang terdiri atas pengrajin dan peserta workshop. Tahap akhir Disseminate (Penyebaran) mencakup penyebaran modul kepada komunitas yang lebih luas, adopsi oleh

berbagai pihak, serta evaluasi berkelanjutan guna menjamin relevansi dan efektivitas modul.

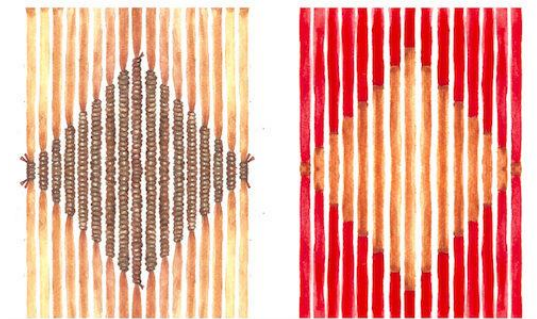
Tujuan utama penyusunan modul praktikum adalah untuk mempermudah penyampaian materi, mengatasi keterbatasan waktu dan tempat, serta meningkatkan motivasi, komunikasi, dan kemandirian belajar.

### E. Tenun

Tenun merupakan karya seni berbahan dasar kain yang dibuat dengan menyisipkan benang pakan secara horizontal ke dalam benang lungsi, menghasilkan pola yang estetik dan kompleks. Menurut (Kevin & dkk, 2019) Jenis-jenis tenun diklasifikasikan berdasarkan teknik dan alat yang digunakan, yaitu: 1) Tenun sederhana adalah tenun polos tanpa motif, menghasilkan pola garis (lurik) atau kotak (poleng) dari variasi warna dan jenis benang. 2) Tenun ikat lungsi menggunakan benang lungsi berwarna untuk membentuk pola. 3) Tenun ikat pakan menonjolkan warna pada benang pakan sebagai pembentuk motif. 4) Tenun ikat ganda memadukan warna pada benang lungsi dan pakan, menciptakan pola dari susunan keduanya. 5) Tenun songket dibuat dengan menyisipkan benang emas, perak, tembaga, atau benang warna ke dalam benang lungsi.



**Gambar 3** Tenun Sederhana  
Sumber: <https://wastrajosedo.com/>



**Gambar 4** Tenun Ikat Pakan dan Lusi  
Sumber: <https://wastrajosedo.com/>





**Gambar 5** Tenun Ikat Ganda  
Sumber: <https://wastrajosedda.com/>



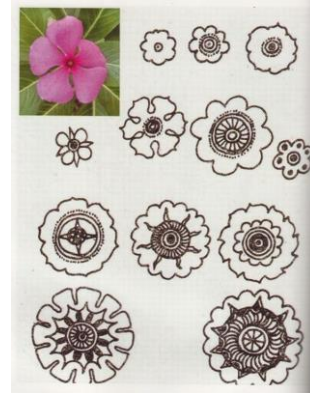
**Gambar 6** Tenun Songket  
Sumber: <https://indonesiakaya.com/>

## F. Motif

Motif merupakan ornamen tambahan pada karya seni yang berfungsi untuk memperindah tampilan visual melalui hiasan. Ciri khas suatu ragam hias dapat dikenali dari bentuk, pola, warna, dan bahan yang digunakan (Arifin, 2018). Menurut (Sadevi & Singke, 2015), ragam hias terbentuk dari unsur-unsur visual seperti garis, bidang, warna, dan tekstur, serta prinsip estetika seperti kesatuan, proporsi, keseimbangan, dan pusat perhatian. (Arifin, 2018) mengklasifikasikan motif ragam hias menjadi empat jenis, yaitu: motif alami yang terinspirasi dari alam, motif stilasi yang merupakan penyederhanaan bentuk alami, motif geometris yang berbasis bentuk dua dimensi, dan motif bebas yang tidak terikat pada bentuk tertentu.



**Gambar 7** Motif Geometris  
Sumber: Dokumentasi Rachma Dani E.P. 2025



**Gambar 8** Stilasi Motif Flora  
Sumber: <https://pinimg.com/>



**Gambar 9** Motif Alami  
Sumber: Dokumentasi Rachma Dani E.P. 2025

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian diperoleh melalui wawancara, dokumentasi lapangan, dan penyebaran kuesioner untuk menjawab pertanyaan dari rumusan masalah. Adapun uraian hasil penelitian sebagai berikut:

### A. Konsep Perancangan Modul Pelatihan Desain Motif Tenun Ikat di Desa Bandar Kidul

Konsep perancangan modul merujuk pada tahap *Define* dalam model 4D, dimulai dari analisis kebutuhan yang menunjukkan bahwa pengrajin mengalami kendala dalam menyampaikan materi desain secara visual karena keterbatasan media seperti bidang yang kurang praktis. Analisis audiens menunjukkan bahwa sebagian besar peserta pelatihan tidak memiliki latar belakang seni, sehingga materi perlu disusun dengan bahasa sederhana dan visual yang mendukung. Pada tahap analisis konsep berdasarkan temuan tersebut, maka peneliti menyusun isi modul yang mencakup pengenalan tenun, penjelasan

langkah menggambar motif, dan ilustrasi yang mudah dipahami. Tujuan pelatihan dirancang agar audiens memahami sejarah tenun, alur pembuatan motif, serta mampu membuat desain dengan pendekatan *grid*.

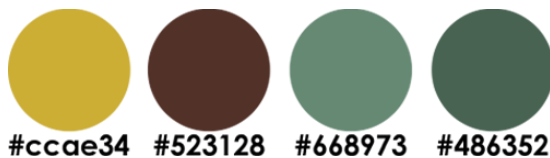
### B. Proses Perancangan Modul Pelatihan Desain Motif Tenun Ikat di Desa Bandar Kidul

Selanjutnya, dijelaskan proses perancangan modul pada tahap design, meliputi: Penyusunan instrumen Evaluasi yang berupa soal-soal praktik sebagai alat ukur pemahaman dan keterampilan peserta terhadap isi modul. Pemilihan media yang berupa penentuan bentuk modul yang terdiri dari 2 versi yaitu cetak dan digital. Modul versi cetak menggunakan art paper untuk cover dan isi, sedangkan versi digital yang dapat diakses secara online melalui QR Code.



**Gambar 10** QR Code untuk mengakses modul digital  
Sumber: Dokumentasi Rachma Dani E.P. 2025

Kemudian, pemilihan format yang penentuan bahwa modul berukuran A5, orientasi potrait, dengan warna-warna *earthy* (Kuning ochre, coklat kayu, hijau sage dan hijau toska). Menggunakan *font Century Gothic Bold* dan *Franklin Gothic Book* yang mudah dibaca, dan dilengkapi dengan ilustrasi serta lembar kerja evaluatif.



**Gambar 11** Kode Warna Desain Modul Awal  
Sumber: Dokumentasi Rachma Dani E.P. 2025

ABCDEFGHIJKLMN  
OPQRSTUVWXYZÅ  
abcdefghijklmnp  
qrstuvwxyzàáâ&  
1234567890(\$£.,!?)

ABCDEFGHI  
JKLMNOPQR  
STUVWXYZ  
abcdefghijklm  
nopqrstuvwxyz  
0123456789

**Gambar 12** Font Franklin Gothic Book dan Century Gothic Bold  
Sumber: Dokumentasi Rachma Dani E.P. 2025

Kemudian pada tahap rancangan awal, peneliti peneliti menyusun modul berdasarkan analisis kebutuhan mencakup cover, halaman awal, isi materi yang dilengkapi dengan ilustrasi pendukung, dan lembar kerja.



**Gambar 13** Preview Rancangan Awal Modul  
Sumber: Dokumentasi Rachma Dani E.P. 2025

### C. Keefektifan Perancangan Modul Pelatihan Desain Motif Tenun Ikat di Desa Bandar Kidul

Keefektifan modul dianalisis pada tahap *Develop*, yang mencakup tiga tahap yaitu validasi ahli, uji coba, dan revisi. Berikut uraiannya:

Diawali dengan tahap validasi oleh dua ahli, yaitu ahli materi dan ahli media, menggunakan kuesioner skala Likert untuk mengukur kelayakan modul.

Validasi materi yang dilakukan oleh Ibu Ika Anggun Camelia, S. Pd, M.Pd., selaku dosen Universitas Negeri Surabaya dilakukan dalam dua tahap, berikut hasil untuk tahap pertama validasi materi:

**Table 4** Instrumen Hasil Validasi Materi Tahap Pertama

| No                    | Aspek   | Skor |
|-----------------------|---|------|
| 1                     | Kesesuaian materi dengan tujuan pelatihan                                     | 2    |
| 2                     | Isi modul relevan dengan kebutuhan pelatihan                                  | 3    |
| 3                     | Bahasa yang digunakan dalam modul sesuai dengan tingkat pemahaman audiens.    | 3    |
| 4                     | Penjelasan dalam modul mudah dipahami.  | 2    |
| 5                     | Urutan penyajian materi dalam modul logis dan sistematis.                     | 2    |
| 6                     | Contoh-contoh yang diberikan relevan dan mendukung pemahaman materi.          | 2    |
| 7                     | Materi mencakup aspek penting dalam proses perancangan desain motif tenun.    | 3    |
| 8                     | Modul sudah memuat penjelasan teknis seperti hitungan atau skala dengan baik. | 4    |
| <b>Skor Total</b>     |   | 21   |
| <b>Skor Rata-Rata</b> |   | 2,62 |

$$\text{Skor rata - rata} = \frac{\text{total skor}}{\text{jumlah aspek}}$$

$$\text{Skor rata - rata} = \frac{21}{8} = 2,62$$

tahap pertama diperoleh skor rata-rata 2.62 dengan kategori cukup layak. Kemudian setelah melakukan perbaikan berdasarkan masukan dari validator ahli, peneliti melakukan tahap validasi kedua, berikut hasil validasi kedua:

**Table 5** Instrumen Hasil Validasi Materi Tahap Kedua

| No                    | Aspek   | Skor |
|-----------------------|---|------|
| 1                     | Kesesuaian materi dengan tujuan pelatihan                                     | 3    |
| 2                     | Isi modul relevan dengan kebutuhan pelatihan                                  | 3    |
| 3                     | Bahasa yang digunakan dalam modul sesuai dengan tingkat pemahaman audiens.    | 3    |
| 4                     | Penjelasan dalam modul mudah dipahami.  | 3    |
| 5                     | Urutan penyajian materi dalam modul logis dan sistematis.                     | 4    |
| 6                     | Contoh-contoh yang diberikan relevan dan mendukung pemahaman materi.          | 4    |
| 7                     | Materi mencakup aspek penting dalam proses perancangan desain motif tenun.    | 4    |
| 8                     | Modul sudah memuat penjelasan teknis seperti hitungan atau skala dengan baik. | 4    |
| <b>Skor Total</b>     |   | 28   |
| <b>Skor Rata-Rata</b> |   | 3,5  |

$$\text{Skor rata - rata} = \frac{\text{total skor}}{\text{jumlah aspek}}$$

$$\text{Skor rata - rata} = \frac{28}{8} = 3,5$$

Pada validasi kedua diketahui skor rata-rata 3,5 dengan kategori layak.

Validasi media yang dilakukan oleh Ibu Utari Anggita Shanti, M. Pd., selaku dosen Universitas Negeri Surabaya dilakukan dalam dua tahap, berikut hasil untuk tahap pertama validasi media:

**Table 6** Instrumen Hasil Validasi Media Tahap Pertama

| No | Aspek              | Skor |
|----|--------------------|------|
| 1  | Cover/Sampul modul | 3    |



|                       |                             |     |
|-----------------------|-----------------------------|-----|
| 2                     | Keselaran <i>background</i> | 2   |
| 3                     | Kualitas gambar             | 2   |
| 4                     | Komposisi warna             | 2   |
| 5                     | Kesesuaian jenis huruf      | 3   |
| 6                     | Proporsional Layout         | 2   |
| 7                     | Kemenarikan sajian gambar   | 3   |
| 8                     | Kemenarikan desain media    | 2   |
| 9                     | Kemudahan pemakaian media   | 2   |
| <b>Skor Total</b>     |                             | 21  |
| <b>Skor Rata-Rata</b> |                             | 3,1 |

$$\text{Skor rata - rata} = \frac{\text{total skor}}{\text{jumlah aspek}}$$

$$\text{Skor rata - rata} = \frac{21}{9} = 3,1$$

tahap pertama diperoleh skor rata-rata 3,1 dengan kategori cukup layak. Kemudian setelah melakukan perbaikan berdasarkan masukan dari validator ahli, peneliti melakukan tahap validasi kedua, berikut hasil validasi kedua:

**Table 7 Instrumen Hasil Validasi Media Tahap Kedua**

| No                | Aspek                       | Skor |
|-------------------|-----------------------------|------|
| 1                 | Cover/Sampul modul          | 3    |
| 2                 | Keselaran <i>background</i> | 3    |
| 3                 | Kualitas gambar             | 4    |
| 4                 | Komposisi warna             | 4    |
| 5                 | Kesesuaian jenis huruf      | 3    |
| 6                 | Proporsional Layout         | 3    |
| 7                 | Kemenarikan sajian gambar   | 4    |
| 8                 | Kemenarikan desain media    | 3    |
| 9                 | Kemudahan pemakaian media   | 3    |
| <b>Skor Total</b> |                             | 30   |

|                       |     |
|-----------------------|-----|
| <b>Skor Rata-Rata</b> | 3,3 |
|-----------------------|-----|






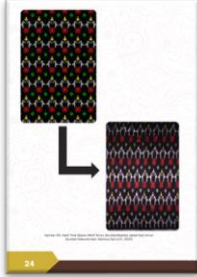
$$\text{Skor rata - rata} = \frac{\text{total skor}}{\text{jumlah aspek}}$$

$$\text{Skor rata - rata} = \frac{30}{9} = 3,3$$

Pada validasi kedua diketahui skor rata-rata 3,3 dengan kategori layak.

Berdasarkan masukan dari validator ahli, perbaikan modul sebagian besar difokuskan pada penyesuaian keterangan gambar, perbaikan penomoran halaman, penyelarasan warna subjudul dengan desain modul, penggantian kata-kata yang ambigu, serta pengaturan ulang layout dan margin agar sesuai untuk proses penjiilidan

**Table 8 Perbaikan modul**

| Sebelum Validasi   | Setelah Validasi  |
|--|---|
|   |   |
|  |  |
|  |  |

Setelah modul divalidasi dan diperbaiki sesuai masukan validator ahli, maka tahap selanjutnya peneliti melakukan uji coba lapangan untuk mengetahui keefektifan modul. Uji coba dilaksanakan di lokasi produksi tenun “Medali Mas”, Desa Bandar Kidul, Kota Kediri, yang diikuti 10 pengguna meliputi 9 orang sebagai audiens, 1 pengrajin sebagai pemateri workshop.



**Gambar 14** Workshop Menggambar Motif Tenun  
Sumber: Dokumentasi Rachma Dani E.P. 2025

Uji coba dilakukan dalam dua sesi. Pada sesi pertama, pengrajin menyampaikan materi secara lisan tanpa menggunakan modul. Setelah materi disampaikan, audiens diberi waktu 45 menit untuk membuat sketsa desain motif tenun.



**Gambar 15** Hasil Karya Sebagian Audiens pada Sesi Pertama  
Sumber: Dokumentasi Rachma Dani E.P. 2025

Hasil uji coba pertama menunjukkan bahwa hanya sebagian kecil audiens yang mampu membuat sketsa dengan baik. Sebagian besar masih kebingungan, bahkan beberapa

lembar kerja tetap kosong karena tidak memahami langkah-langkah yang dijelaskan secara lisan.

Selanjutnya, peneliti membagikan modul kepada audiens. Pengrajin kemudian mengulang penjelasan sambil merujuk pada isi modul. Audiens mengikuti penjelasan sembari membaca langkah-langkah yang tertulis dalam modul.

Pada sesi kedua, audiens kembali diminta menggambar desain dalam waktu 45 menit. Hasilnya menunjukkan peningkatan signifikan; seluruh peserta mampu menggambar motif tenun ikat sesuai dengan panduan dari pengrajin dan materi dalam modul.



**Gambar 16** Hasil Karya Sebagian Audiens pada Sesi Kedua  
Sumber: Dokumentasi Rachma Dani E.P. 2025

Setelah workshop, peneliti meminta pengrajin dan audiens mengisi kuisioner untuk menilai keefektifan modul dari aspek materi dan media. Hasilnya adalah sebagai berikut:

*Table 9 Hasil Kuisioner Penilaian Modul Pada Aspek Materi Oleh Pengguna*

| No | Petanyaan  | skor |
|----|--|------|
| 1  | Alur materi dalam modul mudah dipahami           | 36   |
| 2  | Isi materi disusun secara sistematis dan runtut. | 36   |
| 3  | Tata bahasa mudah dipahami                       | 33   |

|                |   |      |
|----------------|---|------|
| 4              | Langkah-langkah membuat desain motif disusun secara sistematis        | 36   |
| 5              | kesesuaian materi dan topik pembahasan                                | 35   |
| 6              | Materi dilengkapi dengan contoh yang mendukung pemahaman              | 35   |
| 7              | Penjelasan tentang hitungan motif disampaikan dengan jelas dan rinci. | 34   |
| 8              | Isi materi memberikan informasi baru yang bermanfaat.                 | 36   |
| 9              | Materi tidak terlalu banyak sehingga tidak membingungkan              | 36   |
| 10             | Penyusunan materi memudahkan proses belajar                           | 36   |
| Skor Total     |   | 353  |
| Skor Rata-Rata |   | 3.92 |

$$\text{Skor rata - rata aspek materi} = \frac{353}{9} = 39,2 \\ = 3,92$$

$$\text{Presentase aspek materi} = \left( \frac{353}{360} \right) \times 100\% \\ = 98.06\%$$

Diketahui total skor penilaian modul pada aspek materi oleh pengguna adalah 353. Berdasarkan rumus menghitung skor rata-rata dan presentase kelayakan dalam analisis data skala likert, maka skor rata-rata yang diperoleh adalah 3,92 dengan skor presentase adalah 98,06%.

Sedangkan pada penilaian modul aspek media oleh pengguna didapatkan hasil sebagai berikut:

Table 10 Hasil Kuisioner Penilaian Modul Pada Aspek Media Oleh Pengguna

|  |
|--|
| <b>Hasil Kuisioner Penilaian Modul Aspek Media</b> |
|--|

| No             | Petanyaan  | Skor |
|----------------|--|------|
| 1              | Gambar ilustrasi mendukung penjelasan materi modul                   | 36   |
| 2              | Layout rapi dan tidak membingungkan                                  | 36   |
| 3              | Warna, jenis huruf, dan ukuran huruf mudah dan nyaman untuk dibaca   | 35   |
| 4              | Penggunaan simbol atau elemen visual lainnya membantu pemahaman isi. | 31   |
| 5              | Konsistensi format modul dari awal hingga akhir                      | 36   |
| 6              | Kesesuaian gambar dan materi   | 36   |
| 7              | Format dan ukuran yang nyaman digunakan                              | 36   |
| 8              | Materi disampaikan secara singkat dan padat                          | 36   |
| 9              | Langkah-langkah dicantumkan dengan jelas secara visual               | 36   |
| 10             | Modul mudah digunakan dalam model pelatihan apapun                   | 36   |
| Skor Total     |  | 354  |
| Skor Rata-Rata |  | 3.93 |

$$\text{Skor rata - rata aspek media} = \frac{354}{9} = 39,3 \\ = 3,93$$

$$\text{Presentase aspek media} = \left( \frac{354}{360} \right) \times 100\% \\ = 98.33\%$$

Diketahui total skor penilaian modul pada aspek media oleh pengguna adalah 354. Sehingga skor rata-rata yang diperoleh adalah 3,93 dengan skor presentase adalah 98,33%.

Kemudian peneliti menjumlahkan skor total dari aspek materi dan media untuk mengetahui presentase keefektifan modul.

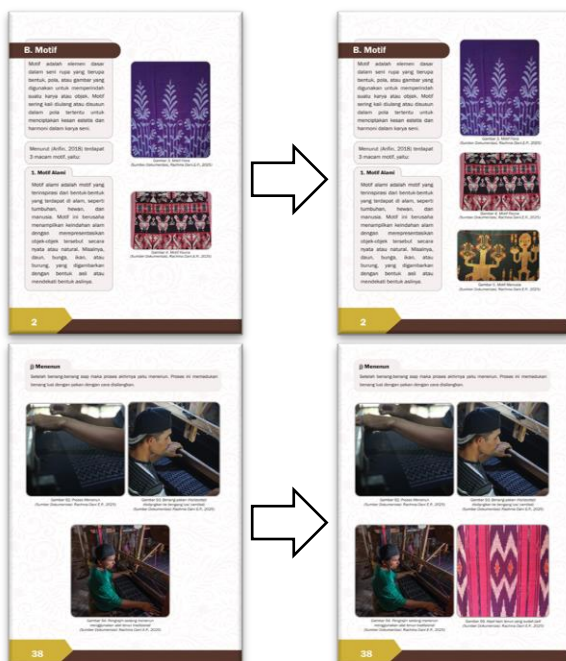


$$\text{Presentase keseluruhan} = \left( \frac{(353 + 354)}{720} \right) \times 100\% = 98.19\%$$

Diketahui presentase skor keseluruhan modul adalah 98,19%. Berdasarkan kriteria interpretasi presentase skor skala likert, maka modul bisa dikatakan layak.

Pada tahap berikutnya, peneliti melakukan revisi modul berdasarkan masukan dari pengguna untuk mengatasi kendala yang ditemukan dalam memahami isi materi.

Dalam kolom terakhir kuisioner penilaian modul oleh pengguna terdapat kolom saran yang diisi pengguna berdasarkan pengalaman menggunakan modul ketika workshop. Hasil kuisioner menunjukkan bahwa modul pelatihan dianggap efektif, mudah dipahami, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Responden menilai isi modul sudah rinci, sistematis, dan bermanfaat sebagai referensi. Saran yang diberikan meliputi penambahan variasi motif, perbaikan penulisan, dan penyempurnaan format cetak. Secara keseluruhan, modul dinilai layak digunakan dalam pelatihan desain motif tenun ikat.



**Gambar 17** Hasil Revisi Modul Berdasarkan Masukan Pengguna  
Sumber: Dokumentasi Rachma Dani E.P 2025



**Gambar 18** Hasil Revisi Modul Berdasarkan Masukan Pengguna

Sumber: Dokumentasi Rachma Dani E.P. 2025

Tahap terakhir adalah tahap penyebaran, pada tahap ini peneliti menyerahkan modul kepada Bu Siti selaku pengguna untuk membantu menyampaikan materi pelatihan. Modul diserahkan dalam format cetak ukuran A5 dan format digital (.Pdf) agar dapat terus digunakan dikemudian hari. Audiens juga mendapatkan modul dalam format digital agar dapat diakses dan dibaca dimanapun dan kapanpun.



**Gambar 19** Dokumentasi Penyerahan Modul Kepada Pengrajin Tenun Bersama Peserta Workshop  
Sumber: Dokumentasi Rachma Dani E.P. 2025

Perancangan modul pelatihan desain motif tenun ikat Bandar Kidul Kota Kediri telah memenuhi kriteria kelayakan dan efektivitas sebagai media pendukung dalam kegiatan pelatihan. Pengembangan modul yang mengacu pada pendekatan model 4D dilakukan secara sistematis melalui tahap analisis kebutuhan, perancangan, validasi, uji coba, hingga penyebaran kepada pengguna. Hasil uji coba menunjukkan bahwa penggunaan modul mampu meningkatkan pemahaman audiens terhadap materi, termasuk bagi peserta tanpa latar belakang seni, melalui penyajian langkah-



langkah yang jelas dan ilustrasi yang mudah dipahami.

Keterbatasan penelitian ini terletak pada ruang lingkup implementasi yang hanya dilakukan di satu lokasi yaitu di tenun “Medali Mas” dan pada satu subjek pengguna yaitu Bu Siti sebagai pengrajin sekaligus pemateri pelatihan atau workshop. Meskipun demikian, respons positif dari pengguna menunjukkan bahwa modul memiliki potensi untuk direplikasi atau dikembangkan lebih lanjut dalam konteks pelatihan sejenis. Format modul yang sederhana, fleksibel, dan mudah digunakan menjadikannya sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif dalam mendukung pelestarian serta pengembangan keterampilan desain motif tenun ikat di masyarakat.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Konsep perancangan modul pelatihan desain motif tenun ikat di Desa Bandar Kidul, Kota Kediri, disusun berdasarkan pendekatan model 4D (Define, Design, Develop, Disseminate), dengan penekanan pada tahap pendefinisian. Analisis kebutuhan menunjukkan bahwa pengrajin dan peserta pelatihan menghadapi keterbatasan media visual dan kesulitan memahami materi yang disampaikan secara lisan. Modul dirancang dengan bahasa yang sederhana, sistematis, dan dilengkapi ilustrasi agar mudah dipahami oleh peserta tanpa latar belakang seni. Tujuan utamanya adalah agar peserta memahami konsep dasar tenun ikat, mengenal ragam motif, serta mampu membuat desain menggunakan pendekatan grid sederhana.

Tahap perancangan dilakukan secara sistematis dengan menyusun instrumen evaluasi, menentukan media pembelajaran dalam format cetak dan digital, serta merancang tampilan modul yang menarik dan fungsional. Modul disusun dalam format A5 dengan desain visual konsisten, memperhatikan aspek keterbacaan dan estetika. Isi modul mencakup pengenalan motif, panduan menggambar desain dengan metode grid, serta proses pembuatan tenun secara keseluruhan. Lembar kerja juga disertakan untuk mengevaluasi pemahaman

peserta. Proses ini menunjukkan bahwa perancangan tidak hanya berfokus pada isi, tetapi juga aspek teknis dan visual untuk mendukung efektivitas pelatihan.

Efektivitas modul dibuktikan pada tahap pengembangan melalui validasi oleh ahli materi dan media, serta uji coba kepada pengguna. Hasil validasi menunjukkan peningkatan skor, dengan hasil akhir dinyatakan “layak”. Perbaikan dilakukan sesuai masukan, seperti pembaruan layout, penyesuaian tipografi, dan penambahan ilustrasi serta penjelasan materi. Uji coba menunjukkan nilai rata-rata 3,92 dan persentase kelayakan 98,19%, masuk dalam kategori “sangat layak”. Hal ini membuktikan bahwa modul efektif digunakan dalam pelatihan, meningkatkan pemahaman peserta, dan berkontribusi terhadap pelestarian budaya tenun ikat di Desa Bandar Kidul.

### **Saran**

Bagi para pengrajin atau pemateri pelatihan di Desa Bandar Kidul, modul pelatihan desain motif tenun ikat ini diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai media pendukung dalam menyampaikan materi secara lebih sistematis dan terstruktur. Kehadiran modul memberikan kemudahan dalam menjelaskan konsep dan tahapan desain, terutama kepada peserta pelatihan yang tidak memiliki latar belakang di bidang seni. Dengan panduan yang visual dan langkah-langkah yang jelas, modul ini dapat menjadi alat bantu yang efektif dalam kegiatan pelatihan.

Untuk audiens atau peserta pelatihan, modul ini dapat berfungsi sebagai media belajar mandiri yang mudah diakses kapan saja. Materi yang disajikan secara runtut serta dilengkapi ilustrasi dan instruksi praktis memungkinkan pengguna untuk memahami dan mempraktikkan pembuatan desain motif tenun ikat tanpa bergantung sepenuhnya pada penjelasan lisan dari pemateri. Dengan demikian, peserta memiliki peluang lebih besar dalam mengembangkan keterampilan dasar secara mandiri.

Selain itu, modul ini juga diharapkan dapat dimanfaatkan oleh instansi atau lembaga terkait, seperti dinas kebudayaan, dinas pendidikan, maupun lembaga pelatihan kerajinan di Kota Kediri. Modul ini berpotensi

menjadi alternatif media pelatihan dalam program pelestarian budaya lokal, sekaligus mendorong keterlibatan generasi muda dalam mengenal dan mencintai warisan budaya tenun ikat sebagai bagian dari identitas daerah.

Mengingat keterbatasan penelitian yang hanya mencakup satu lokasi dan ruang lingkup materi yang masih terbatas, penelitian lanjutan disarankan untuk mengembangkan isi modul secara lebih mendalam. Pengembangan dapat mencakup materi tambahan seperti teknik pewarnaan alami atau variasi desain yang lebih kompleks, serta pengujian efektivitas modul pada audiens yang lebih luas untuk memperoleh hasil yang lebih representatif.

## REFERENSI

- Arher, B. (1965). *Systematic Method for Designers*. London: Council of Industrial Design.
- Arifin, Z. (2018). RAGAM HIAS GEBYOK KUDUS Dalam Kajian Semiotika. *Jurnal SULUH*.
- Djamaluddin, A. (2019). *Belajar dan Pembelajaran*. Parepare: CV Kaffah Leraning Center.
- Emzir. (2016). *Metodologi Penelitian Kualitatif: Analisis Data*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Fadhallah. (2021). *WAWANCARA*. Jakarta Timur: UNJ Press.
- Hakim, T. (2008). *Belajar Secara Efektif*. Jakarta: Puspa Swara.
- Hasby, B. A. (2017). Seni Memahami Penelitian Kuliatif Dalam Bimbingan Dan Konseling : Studi Literatur. *JURKAM: Jurnal Konseling Andi Matappa*, 92-93.
- Husnanizar. (2020). PENGEMBANGAN MODUL PRAKTIKUM FISIKA BERBASIS INKUIRI TERBIMBING UNTUK SEKOLAH MENENGAH ATAS. *FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY DARUSSALAM*.
- Kevin, & dkk. (2019). KLASIFIKASI KAIN TENUN BERDASARKAN TEKSTUR & WARNA DENGAN METODE K-NN. *Journal of Computer Science and Information Systems*.
- Majid, A., & Mukhlis. (2009). *Perencanaan pembelajaran : Mengembangkan standar kompetensi guru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sadevi, L. W., & Singke, & J. (2015). PERKEMBANGAN RAGAM HIAS, MOTIF, DAN WARNA TENUN IKAT GRINGSING DI DESA TENGANAN PEGRINGSINGAN, BALI. *e-Journal UNESA*.
- Sari, H. A., & Dra. Urip Wahyuningsih, M. (2020). PERKEMBANGAN RAGAM HIAS DAN WARNA TENUN IKAT BANDAR KIDUL KOTA KEDIRI JAWA TIMUR. *e-jurnal Volume 09 Nomor 2*.
- Setyowati, R., & dkk. (2013). PENGEMBANGAN MODUL IPA BERKARAKTER PEDULI LINGKUNGAN TEMA POLUSI SEBAGAI BAHAN AJAR SISWA SMK N 11 SEMARANG. *Unnes Science Education Journal*.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sunaryo, A. (2009). *Kajian Khusus tentang Ornamen Indonesia*. Semarang: Dahara Prize.
- Thiagarajan, S., & Semmel. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook*. Bloomington: Center for Innovation in Teaching the Handicapped, Indiana University.