

PENGEMBANGAN *WEBSITE* PEMBELAJARAN MOTIF BATIK PURI PACITAN UNTUK SISWA KELAS X KKBT SMK NEGERI 1 PACITAN

Rafiza Yogi Ananta¹, Fera Ratyaningrum²

¹Program Studi S1 Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: rafiza.22020124058@mhs.unesa.ac.id

²Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: feraratyaningrum@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh belum tersedianya media pembelajaran digital pada mata pelajaran Kriya Kreatif Batik dan Tekstil (KKBT) di SMK Negeri 1 Pacitan, sehingga pembelajaran masih bersifat konvensional dan motivasi serta pemahaman siswa terhadap motif batik lokal tergolong rendah. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berbasis website yang mengenalkan motif Batik Puri Pacitan, yang valid, efektif, dan mendapat respons baik dari siswa kelas X KKBT. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Media dikembangkan menggunakan Google Sites, dapat diakses melalui smartphone maupun komputer, dan diujicobakan kepada seluruh 12 siswa kelas X KKBT. Website dihasilkan secara sistematis melalui lima tahap ADDIE, mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi penggunaan. Validasi ahli materi memperoleh persentase 90% dan validasi ahli media memperoleh 97,5%, keduanya berkategori Sangat Layak. Hasil uji coba menunjukkan rata-rata nilai siswa meningkat dari 68,33 (pretest) menjadi 96,25 (posttest), atau naik 27,92 poin, sedangkan angket respons siswa memperoleh skor 85,4% (Sangat Layak). Temuan ini menunjukkan bahwa Website Motif Batik Puri Pacitan sangat layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran KKBT di SMK Negeri 1 Pacitan.

Kata Kunci: media pembelajaran, website, batik Puri Pacitan, motif batik, KKBT.

Abstract

This study was motivated by the absence of digital learning media for the Creative Batik and Textile Craft (KKBT) subject at SMK Negeri 1 Pacitan, which kept instruction conventional and left students' motivation and understanding of local batik motifs low. The research aimed to develop a website-based learning medium introducing the Puri Pacitan batik motif that is valid, effective, and well received by Grade X KKBT students. A Research and Development approach was used, following the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The medium was built with Google Sites, accessible via smartphone or computer, and trialled with all 12 Grade X KKBT students. The website was produced systematically through the five ADDIE stages, from needs analysis to use evaluation. Material-expert validation reached 90% and media-expert validation reached 97.5%, both in the Highly Feasible category. Trial results showed the class average rising from 68.33 (pretest) to 96.25 (posttest), a gain of 27.92 points, while the student response questionnaire scored 85.4% (Highly Feasible). These findings indicate that the Puri Pacitan Batik Motif Website is highly feasible and effective as a learning medium for KKBT at SMK Negeri 1 Pacitan.

Keywords: Learning media, website, Puri Pacitan batik, batik motif, KKBT.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membuka akses informasi yang murah, sederhana, dan terbuka bagi siapa saja, kapan saja, dan di mana saja (Amir & Thahir, 2020). Salah satu bentuk pemanfaatannya adalah *platform website* sebagai media pembelajaran,

yaitu media yang disusun untuk menstimulasi pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga proses belajar dapat berlangsung (Rahman et al., 2014). Media berbasis website memungkinkan peserta didik mengakses referensi keilmuan kapan saja dan di mana saja, sehingga

berpotensi menjawab keterbatasan media ajar konvensional di sekolah.

SMK Negeri 1 Pacitan merupakan salah satu SMK di Kabupaten Pacitan yang memiliki program keahlian Kriya Kreatif Batik dan Tekstil (KKBT). Peserta didik kelas X pada program ini umumnya baru bertransisi dari jenjang SMP dan belum memiliki pengalaman maupun pemahaman memadai mengenai motif batik khas daerahnya. Salah satu kekayaan budaya tersebut adalah motif Batik Puri Pacitan, hasil karya rumah industri Batik Tulis “Puri” di Kecamatan Ngadirojo yang telah dirintis sejak tahun 1980-an dan mengangkat corak khas Pacitan seperti motif Pace (Setiyoko et al., 2022b). Motif-motif tersebut perlu dikenalkan kepada generasi muda agar tetap lestari dan berkembang mengikuti zaman.

Batik Tulis “Puri” didirikan oleh Hj. Puri dan kini dikelola secara turun-temurun oleh Ibu Puji Hariati dan Diah Ayu Asmoro Putri. Selain aktif memproduksi batik tulis, Hj. Puri juga berperan sebagai ketua kelompok pengrajin batik di Pacitan sehingga usahanya menjadi pelopor bagi tumbuhnya usaha batik tulis lain di wilayah tersebut. Ragam motif yang dikembangkan menyimpan makna filosofis yang mencerminkan cara pandang masyarakat Pacitan terhadap alam dan kehidupan sekitarnya, sehingga menjadikan Batik Puri Pacitan materi yang tepat untuk diperkenalkan secara sistematis kepada peserta didik KKBT.

Peserta didik kelas X KKBT berada pada rentang usia 15–16 tahun yang tergolong generasi digital native, yaitu generasi yang tumbuh akrab dengan perangkat digital dan internet dalam kehidupan sehari-hari sehingga lebih terbiasa mengakses informasi melalui media visual dan interaktif dibandingkan media cetak konvensional. Sebagai peserta didik program keahlian kriya, mereka memerlukan referensi visual motif batik yang jelas, detail, dan dapat diamati berulang kali sebagai acuan sebelum maupun selama praktik membatik di studio.

Hasil observasi awal menunjukkan pembelajaran pengenalan motif batik lokal di kelas X KKBT masih didominasi metode ceramah dan buku paket yang monoton, sehingga kurang memfasilitasi apresiasi peserta didik terhadap kekayaan motif batik lokal. Kondisi ini menimbulkan kesenjangan antara harapan

pembelajaran yang aktif dan visual dengan realita pembelajaran yang masih satu arah, sehingga diperlukan media pembelajaran inovatif yang sesuai dengan karakteristik peserta didik generasi digital (Avriliamin Putri & Pratiwi, 2022). Website dipilih sebagai media karena menawarkan penyajian visual yang menarik, interaktivitas tinggi, dan kemudahan akses melalui smartphone yang telah dimiliki seluruh peserta didik.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan (1) mendeskripsikan proses pengembangan media website Motif Batik Puri Pacitan untuk peserta didik kelas X KKBT SMK Negeri 1 Pacitan, (2) mendeskripsikan hasil validasi media tersebut, dan (3) mendeskripsikan hasil uji cobanya kepada peserta didik. Penelitian dibatasi pada subjek kelas X KKBT SMK Negeri 1 Pacitan tahun ajaran 2026/2027, data motif yang diambil dari rumah Batik Puri Pacitan, serta platform pengembangan website menggunakan Google Sites.

penelitian ini diharapkan memperkaya kajian pengembangan media pembelajaran berbasis website pada bidang pendidikan seni rupa dan kriya, khususnya dalam pengenalan motif batik lokal. Secara praktis, penelitian ini bermanfaat bagi guru sebagai alternatif media ajar yang interaktif, bagi peserta didik sebagai sumber belajar mandiri yang dapat diakses kapan saja, bagi sekolah sebagai referensi pengembangan media digital berbasis kearifan lokal, serta bagi pelaku usaha Batik Puri Pacitan sebagai sarana promosi dan dokumentasi digital atas karya yang telah diwariskan turun-temurun.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode *Research and Development* (R&D) model ADDIE, yang dipilih karena tujuannya menghasilkan suatu produk melalui serangkaian proses pengembangan (Sugiyono, 2013). Model ADDIE terdiri dari lima tahap, yaitu *Analysis* (identifikasi kebutuhan dan permasalahan melalui observasi, wawancara, dan angket), *Design* (perancangan struktur materi, sitemap, storyboard, dan wireframe), *Development* (perwujudan rancangan menjadi produk website beserta validasi ahli), *Implementation* (uji coba kepada peserta didik),

dan *Evaluation* (evaluasi formatif dan sumatif berdasarkan hasil validasi, pretest-posttest, serta angket respons).

Model ADDIE dipilih karena bersifat sistematis dan siklikal, memungkinkan peneliti melakukan evaluasi serta perbaikan pada setiap tahapan sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya, sehingga produk akhir yang dihasilkan telah melalui proses pengujian kelayakan secara berlapis. Pendekatan ini juga dinilai sesuai untuk pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi karena menekankan keterlibatan pengguna sasaran sejak tahap analisis kebutuhan, bukan hanya pada tahap uji coba akhir.

Penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 1 Pacitan, sekolah kejuruan negeri yang berdiri sejak 30 November 1968, beralamat di Jalan Letjen Soeprapto Nomor 53, Kelurahan Ploso, Kecamatan Pacitan, dan telah terakreditasi A. Sekolah ini memiliki 12 program keahlian, satu di antaranya adalah KKBK sebagai satu-satunya program keahlian kriya batik di antara SMK se-Kabupaten Pacitan, dilengkapi studio kriya yang memadai untuk mendukung praktik membuat peserta didik. Populasi penelitian mencakup seluruh peserta didik kelas X KKBK, dengan teknik sampling jenuh sehingga seluruh 12 peserta didik pada kelas tersebut dijadikan subjek uji coba.

Data primer dikumpulkan melalui observasi, wawancara dengan guru mata pelajaran KKBK, pretest-posttest, lembar validasi ahli materi dan ahli media, serta angket respons peserta didik, sebagaimana dirangkum pada Tabel 1. Data sekunder diperoleh dari kajian penelitian terdahulu, artikel ilmiah, buku/e-book, serta profil sekolah.

Wawancara kebutuhan dilaksanakan pada Kamis, 1 Mei 2025 bersama Ibu Annisa Zahra Aprillia, S.Sn., selaku guru mata pelajaran KKBK, mencakup metode dan media yang digunakan, kendala pembelajaran, kebutuhan media baru, karakteristik peserta didik, serta harapan terhadap pengembangan media pembelajaran motif batik. Instrumen pretest-posttest disusun berdasarkan kisi-kisi capaian pembelajaran fase E, mencakup dua puluh butir soal yang mengukur pemahaman peserta didik terhadap keterkaitan Kota Pacitan dengan lahirnya Batik Puri, makna filosofis motif,

keunikan visual, manfaat website sebagai media belajar, serta sikap pelestarian budaya batik. Kedua puluh butir soal tersebut disusun dalam bentuk pilihan ganda agar dapat dinilai secara objektif dan konsisten antara pretest maupun posttest, sehingga peningkatan pemahaman peserta didik dapat diukur secara terukur dan dapat dipertanggungjawabkan.

Instrumen validasi ahli materi disusun dalam skala Likert 1–4 yang mencakup lima aspek, yaitu kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran dan kurikulum, keakuratan informasi motif Batik Puri Pacitan, sistematika penyajian materi, kebahasaan, serta kemanfaatan materi bagi pembelajaran seni. Instrumen validasi ahli media juga menggunakan skala yang sama dengan lima aspek berbeda, yaitu tampilan (layout, keterbacaan teks, warna, dan gambar), kelayakan isi, interaktivitas navigasi dan fitur, fungsionalitas (website berjalan tanpa error dan responsif), serta kemanfaatan bagi pemahaman dan minat belajar siswa. Setiap instrumen dilengkapi kolom kesimpulan berupa empat pilihan, yaitu sangat layak tanpa revisi, layak dengan sedikit revisi, cukup layak dengan banyak revisi, dan tidak layak digunakan.

Keabsahan data dijaga melalui triangulasi sumber, yaitu membandingkan data wawancara, observasi, tes, dan angket, serta triangulasi teknik yang menggabungkan beberapa metode pengumpulan data, sehingga data yang diperoleh lebih objektif dan akurat.

KERANGKA TEORETIK

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran serta menjadi perantara yang mengembangkan efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran (Suryaningrat et al., 2023). Media pembelajaran yang baik idealnya memenuhi beberapa karakteristik, yaitu mampu menyajikan informasi secara jelas dan menarik, mendorong keterlibatan aktif peserta didik, mudah diakses kapan saja dan di mana saja, serta selaras dengan karakteristik dan kebutuhan penggunaannya. Media berbasis visual dan interaktif dinilai lebih efektif dibandingkan media cetak konvensional bagi peserta didik generasi digital karena mampu menghadirkan konten yang dinamis, dapat

diulang, dan diakses secara mandiri tanpa bergantung sepenuhnya pada kehadiran guru.

Website atau *World Wide Web* merupakan aplikasi layanan internet berbasis HTML yang memuat sumber daya multimedia (Rusman et al., 2012), dengan keunggulan fleksibilitas akses dan kemampuan memadukan elemen interaktif sehingga meningkatkan keterlibatan peserta didik (Kamilah et al., 2023). Beberapa platform pembuatan website berbasis cloud yang umum digunakan antara lain Google Sites, WordPress, Figma, dan Canva. WordPress menawarkan fleksibilitas tinggi melalui ribuan tema dan plugin namun memerlukan pengelolaan yang lebih kompleks; Figma unggul dalam perancangan antarmuka dan alur interaksi secara visual; sedangkan Canva memudahkan pembuatan landing page sederhana melalui mekanisme drag and drop.

Penelitian ini memilih Google Sites sebagai platform utama karena gratis, tanpa memerlukan keahlian pemrograman, mendukung kolaborasi real-time, tampilan yang responsif di berbagai perangkat, serta terintegrasi langsung dengan layanan Google lain seperti Drive, Docs, Forms, dan YouTube, sehingga memudahkan penyisipan konten multimedia ke dalam website yang dikembangkan.

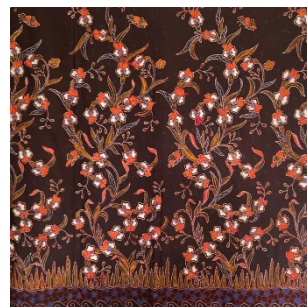
Batik merupakan warisan budaya Indonesia yang dibuat melalui teknik perintang warna menggunakan malam, sarat akan teknik, simbol, dan filosofi yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat penciptanya (Hidayatullah et al., 2022; Pradani & Ratyaningrum, 2023). Motif batik Pacitan tumbuh dari konteks sosial, ekonomi, dan religi masyarakat setempat, dengan karakter visual yang halus dan terinspirasi lingkungan alam khas Pacitan (Setiyoko et al., 2022a). Sepuluh motif khas yang dikembangkan Batik Tulis “Puri” dan dijadikan konten utama website diuraikan sebagai berikut.



Gambar 1. Motif Batik Sekar Jagad (Sumber: Dokumentasi Rafiza Yogi Ananta, 2026)

Motif Sekar Jagad menggambarkan keindahan dunia melalui susunan garis melengkung menyerupai peta pulau-pulau yang saling berdampingan, diisi berbagai isen-isen seperti motif kawung, truntum, dan lereng, sehingga menampilkan keunikan susunan yang tidak beraturan namun tetap harmonis.

Motif Lung Kembang Kombinasi Baling-Baling memadukan pola geometris baling-baling berwarna biru cobalt pada bagian atas kain dengan sulur bunga yang meliuk bebas berwarna biru tua pada bagian bawah, menghasilkan keseimbangan antara keteraturan dan kebebasan alam.



Gambar 2. Motif Batik Sekar Pace.
(Sumber: Dokumentasi Rafiza Yogi Ananta, 2026)

Motif Sekar Pace terinspirasi dari bunga pohon mengkudu (pace), tanaman yang dikenal masyarakat Jawa sebagai simbol ketulusan dan kemanfaatan, disajikan dengan palet warna oranye hangat di atas latar cokelat soja. Motif Lung Pace Kombinasi Manggaran memadukan sulur bunga pace dengan tunas muda kelapa (manggara) yang melambangkan harapan dan awal yang baik, sedangkan motif Kembang Setaman menampilkan beragam bunga berkelopak lima yang bermekaran di atas latar cokelat keunguan sebagai simbol kerukunan dan keberagaman yang hidup harmonis.

Kesepuluh motif tersebut dijadikan konten utama halaman Motif pada website yang

dikembangkan. Penelitian relevan menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis website interaktif memberikan pengaruh positif terhadap kompetensi siswa (Alfarqi & Prapanca, 2023), tergolong sangat valid dan praktis dengan validasi ahli mencapai 93,32% pada pembelajaran IPA berbasis Google Sites (Suryaningrat et al., 2023), serta dinyatakan layak digunakan pada multimedia interaktif berbasis Google Sites untuk mata pelajaran administrasi pajak (Avriliamin Putri & Pratiwi, 2022). Penelitian ini membedakan diri dengan memanfaatkan Google Sites secara penuh dari tahap perancangan hingga implementasi untuk mengenalkan motif Batik Puri Pacitan secara sistematis dan interaktif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media website Motif Batik Puri Pacitan mengikuti lima tahap ADDIE secara sistematis, mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi akhir. Pada tahap *Analysis*, wawancara dengan guru KKBT mengungkapkan bahwa pembelajaran masih berbasis ceramah dan buku paket mandiri, siswa kesulitan memahami materi visual, serta belum tersedia media yang dapat diakses mandiri di luar jam pelajaran. Observasi juga menunjukkan bahwa seluruh peserta didik kelas X KKBT telah memiliki dan terbiasa menggunakan smartphone, sehingga media berbasis website dinilai paling sesuai dengan kondisi lapangan. Pengguna sasaran adalah peserta didik digital native berusia 15–16 tahun yang memerlukan referensi visual motif batik yang detail dan dapat diamati berulang.

Guru KKBT juga menyampaikan bahwa sebagian besar peserta didik kelas X belum pernah mengunjungi rumah produksi Batik Puri secara langsung sehingga pemahaman mereka terhadap konteks lahirnya motif tersebut masih terbatas pada penjelasan lisan di kelas. Kondisi ini memperkuat kebutuhan akan media yang mampu menghadirkan dokumentasi visual rumah produksi, proses pembuatan, dan detail motif secara komprehensif dalam satu wadah yang mudah diakses berulang kali, baik di dalam maupun di luar jam pelajaran, tanpa memerlukan kunjungan lapangan yang membutuhkan biaya dan waktu tambahan.

a. Tahap Design dan Development

Pada tahap *Design*, peneliti menyusun struktur navigasi (sitemap) yang memetakan seluruh halaman dan keterkaitan antarhalaman: Beranda sebagai halaman induk yang bercabang ke Tujuan Pembelajaran, Profil, Motif, dan FAQ, sementara halaman Motif bercabang lebih lanjut ke sepuluh sub-halaman Deskripsi Motif yang saling terhubung melalui tombol “Back” dan “next”. Storyboard disusun untuk menggambarkan urutan interaksi pengguna secara kronologis, dimulai dari pengenalan konteks Kota Pacitan di Beranda, pemahaman tujuan belajar, pengenalan profil Batik Puri, eksplorasi galeri motif, hingga evaluasi mandiri melalui kuis Wordwall. Wireframe dirancang dengan struktur header-konten-footer yang konsisten di setiap halaman agar peserta didik tidak kehilangan orientasi saat berpindah halaman.

Perancangan visual mempertimbangkan kenyamanan pengguna baik melalui komputer maupun ponsel, dengan palet warna cokelat tua dan krem yang terinspirasi warna soga khas batik tulis, dipadukan aksesoris emas pada judul dan navigasi untuk memberi kesan klasik namun tetap modern. Pemilihan warna ini juga dimaksudkan untuk memperkuat identitas visual Batik Puri Pacitan sehingga peserta didik dapat mengasosiasikan tampilan website dengan nuansa batik sejak halaman pertama diakses.

Tahap *Development* mewujudkan rancangan tersebut menjadi produk website yang utuh menggunakan Google Sites. Judul halaman menggunakan font serif yang berkesan elegan dan klasik, sedangkan teks konten menggunakan font sans-serif yang memiliki keterbacaan tinggi pada layar digital. Website yang dihasilkan terdiri atas enam halaman utama, yaitu Beranda, Tujuan Pembelajaran, Profil, Motif, Deskripsi Motif (sepuluh sub-halaman), dan FAQ, dilengkapi peta lokasi interaktif, video YouTube, dan kuis Wordwall sebagai evaluasi mandiri.

b. Tampilan dan Konten Media Website



Gambar 3. Tampilan halaman Beranda Website Motif Batik Puri Pacitan.
(Sumber: Dokumentasi Rafiza Yogi Ananta, 2026)

Halaman Beranda (Gambar 3) merupakan halaman pertama yang diakses pengguna, memuat judul media “Mengenai Motif Batik Puri Pacitan” dengan latar foto proses membatik, pengantar singkat mengenai Kota Pacitan sebagai konteks lahirnya Batik Puri, peta lokasi interaktif yang terhubung ke Google Maps, kuis pembuka “Tahukah Kamu?” untuk memantik rasa ingin tahu peserta didik, penjelasan perbedaan batik tulis dan batik cap, serta tombol navigasi menuju halaman Profil dan Motif. Menu navigasi utama (Beranda, Tujuan Pembelajaran, Profil, Motif, FAQ) ditampilkan secara konsisten di bagian atas setiap halaman sehingga pengguna dapat berpindah halaman dengan mudah.



Gambar 4. Tampilan halaman Tujuan Pembelajaran
(Sumber: Dokumentasi Rafiza Yogi Ananta, 2026)

Halaman Tujuan Pembelajaran (Gambar 4) menyajikan tiga poin capaian yang akan diperoleh peserta didik, yaitu mengenal hubungan unik antara Kota Pacitan dan lahirnya Rumah Batik Puri, memahami makna di balik setiap goresan motif khas Batik Puri, serta mengidentifikasi keunikan visual setiap motif batik yang ada.

Halaman ini juga memuat tiga indikator capaian berbentuk accordion yang dapat diklik, yaitu Indikator Pemahaman, Indikator Apresiasi, dan Indikator Interaksi, sehingga peserta didik dapat memahami target belajarnya secara jelas sebelum menjelajahi konten motif.



Gambar 5. Tampilan sebagian halaman Profil Batik Tulis “Puri”.
(Sumber: Dokumentasi Rafiza Yogi Ananta, 2026)

Halaman Profil (Gambar 5) memuat sejarah pendirian Batik Tulis “Puri”, penjelasan mengenai lokasi rumah produksi dilengkapi peta interaktif, tujuh tahapan proses pembuatan batik tulis mulai dari persiapan kain, pembuatan pola, pencantingan (membatik), pewarnaan, pelorodan (perebusan malam), pewarnaan ulang, hingga finishing, yang masing-masing disertai foto dokumentasi asli. Bagian bawah halaman juga menampilkan tautan media sosial Batik Puri serta galeri produk kain dan busana jadi, sehingga peserta didik dapat melihat penerapan motif pada produk nyata.



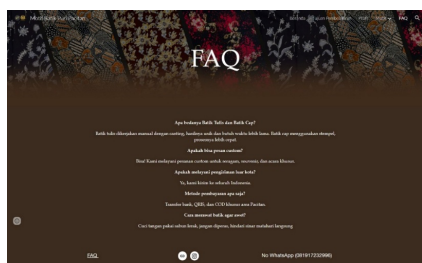
Gambar 6. Tampilan halaman Motif sebagai galeri visual sepuluh motif Batik Puri Pacitan.
(Sumber: Dokumentasi Rafiza Yogi Ananta, 2026)

Halaman Motif (Gambar 6) dikembangkan sebagai galeri visual berisi sepuluh sub-halaman motif, yaitu Kawung, Tiga Negeri, Lung Kembang Pari Kesit, Sekar Jagad, Bledak, Stalaktit Stalagmit, Lung Kembang Kombinasi Baling-Baling, Sekar Pace, Lung Pace Kombinasi Manggaran, dan Kembang Setaman, yang ditampilkan dalam bentuk kartu bergambar dengan navigasi geser (carousel) agar mudah dijelajahi melalui layar sentuh maupun mouse.



Gambar 7. Contoh tampilan sub-halaman Deskripsi Motif Sekar Jagad dilengkapi fitur tracing.
(Sumber: Dokumentasi Rafiza Yogi Ananta, 2026)

Setiap sub-halaman Deskripsi Motif (contoh pada Gambar 7) menampilkan gambar motif beresolusi tinggi di sisi kiri, penjelasan filosofi dan ciri visual motif di sisi kanan, serta fitur tracing interaktif di bagian bawah halaman berupa garis kontur motif yang dapat diamati untuk membantu peserta didik memahami pola guratan sebelum praktik membatik. Setiap halaman motif juga dilengkapi tombol “Back” dan “next” agar peserta didik dapat menjelajahi seluruh sepuluh motif secara berurutan tanpa harus kembali ke halaman galeri.



Gambar 8. Tampilan halaman FAQ.
(Sumber: Dokumentasi Rafiza Yogi Ananta, 2026)

Halaman FAQ (Gambar 8) menjawab pertanyaan yang sering diajukan, antara lain perbedaan batik tulis dan batik cap, ketersediaan

layanan pesanan custom, jangkauan pengiriman, metode pembayaran, hingga cara merawat kain batik agar awet, sehingga melengkapi wawasan peserta didik di luar aspek akademik semata. Tata letak keseluruhan website mengikuti prinsip desain antarmuka yang sederhana, konsisten, dan responsif sehingga mendukung interaktivitas peserta didik saat mengakses materi (Suryaningrat et al., 2023).

c. Hasil Validasi Ahli Materi dan Media

Tabel 1. Teknik Pengumpulan Data

No	Komponen	V1	V2
1	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kurikulum	3	3
2	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kurikulum	2	4
3	Materi disusun secara sistematis dan mudah di pahami	3	4
4	Bahasa sesuai kaidah bahasa indonesia dan tidak menimbulkan makna ganda	3	3
5	Materi mendukung pembelajaran seni	3	4
Total		14	18
Presentase		70%	90%
Kategori		Layak	Sangat Layak

Ket: V1= Validasi pertama, V2= Validasi Kedua

Validasi ahli materi oleh Ibu Utari Anggita Shanti, M.Pd. dilakukan dalam dua tahap terhadap lima aspek, yaitu kesesuaian materi, keakuratan materi, penyajian materi, kebahasaan, dan kemanfaatan. Pada tahap pertama, ahli materi memberikan persentase kelayakan sebesar 70% (kategori Layak) dengan catatan perbaikan pada penjelasan filosofi beberapa motif yang dinilai masih terlalu ringkas serta penambahan sumber rujukan sejarah Batik Puri. Setelah dilakukan revisi, validasi tahap kedua meningkat menjadi

90% dan dinyatakan (Sangat Layak digunakan tanpa revisi).

Tabel 2. Teknik Pengumpulan Data

No	Komponen	V1	V2
1	Layout rapi dan teks mudah dibaca	3	4
	Warna dan gambar menarik	3	4
2	Materi sesuai dan akurat	3	4
	Materi sistematis dan mudah di pahami	2	4
3	Navigasi sudah digunakan	2	3
	Terdapat fitur interaktif atau feedback	2	4
4	Website berjalan dengan baik (tanpa error)	2	4
	Loading cepat dan responsif	3	4
5	Membantu pemahaman siswa	3	4
	Meningkatkan minat belajar	3	4
Total		26	39
Presentase		65%	97,5%
Kategori		Layak	Sangat Layak

Ket: V1= Validasi pertama, V2= Validasi Kedua

Validasi ahli media Oleh bapak Aqim Amral Hukmi, S.Pd., M.Pd. dilakukan terhadap lima aspek, yaitu tampilan, kelayakan isi, interaktivitas, fungsionalitas, dan kemanfaatan. Validasi tahap pertama memperoleh persentase 65% (kategori Layak) dengan catatan perbaikan meliputi penggantian jenis huruf konten agar lebih mudah dibaca pada layar kecil, penambahan foto proses pembuatan batik pada halaman Profil, serta penyesuaian kontras warna latar dan teks. Setelah revisi diterapkan, validasi tahap kedua meningkat signifikan menjadi 97,5% dengan kategori Sangat Layak.

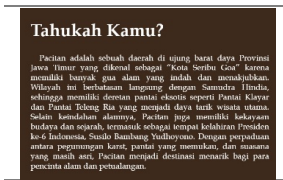
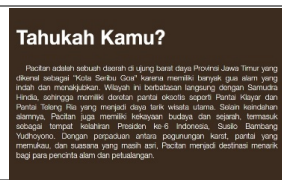
Pada validasi Kategoritahap kedua, aspek tampilan dan fungsionalitas memperoleh skor tertinggi karena website telah responsif dan bebas dari kesalahan tautan, sedangkan aspek kemanfaatan memperoleh apresiasi tertinggi karena website dinilai mampu menjadi solusi atas keterbatasan media konvensional. Peningkatan persentase kelayakan pada kedua validator ini sejalan dengan penelitian Suryaningrat et al. (2023) yang juga memperoleh validasi ahli di atas 90% pada media pembelajaran berbasis Google Sites setelah proses revisi, sehingga memperkuat asumsi bahwa website merupakan media yang layak untuk menyajikan materi visual secara sistematis apabila dikembangkan melalui proses validasi yang cermat.

d. Revisi Produk Berdasarkan Masukan Validator

Revisi pada aspek materi dilakukan dengan memperkaya penjelasan filosofi pada lima motif yang sebelumnya dinilai terlalu ringkas, yaitu Lung Kembang Pari Kesit, Sekar Jagad, Bledak, Stalaktit Stalagmit, dan Lung Pace Kombinasi Manggaran, serta menambahkan rujukan sumber sejarah Batik Puri Pacitan pada halaman Profil agar informasi lebih dapat dipertanggungjawabkan secara akademik.

Revisi pada aspek media mencakup lima perubahan utama sebagaimana dirangkum pada Tabel 3, mulai dari penggantian jenis huruf hingga penambahan keterangan nama motif, yang seluruhnya bertujuan meningkatkan keterbacaan dan kelengkapan informasi pada website.

Tabel 3. Revisi Produk Berdasarkan Masukan Ahli Media dan Ahli Materi

Sebelum	Sesudah
	
Mengganti jenis huruf sebelumnya menjadi Helvetica (Ahli Media)	
	
Mengganti jenis huruf judul (Ahli Media)	



Menambahkan foto dari proses pembuatan batik (Ahli Media)



Mengubah warna latar dan warna teks (Ahli Media)



Menambahkan keterangan nama motif (Ahli Media)



Menambahkan halaman Tujuan Pembelajaran pada menu navigasi (Ahli Materi)

Seluruh revisi tersebut diterapkan sebelum website memasuki tahap Implementation, sehingga produk yang diujicobakan kepada peserta didik merupakan versi yang telah dinyatakan Sangat Layak oleh kedua validator.

e. Hasil Uji Coba, Angket Respons, dan Pembahasan

Tabel 4. Hasil Pretest dan Posttest Peserta Didik

No	Nama	Pretest	Posttest	Selisih
1	Devi Ratnasari	70	95	25
2	Lia Elfiana	65	90	25
3	Axcel Widia R	75	95	20
4	Cahya Arinda T	70	100	30
5	Desintha Ayu Veronica	65	100	35
6	Revita Dwi Anggraini	70	100	30
7	Ririn Dwi Lestari	60	95	35

No	Nama	Pretest	Posttest	Selisih
8	Ulfah Nur Hidayati	75	95	20
9	Ilena Dela Erivandani	70	100	30
10	Lailatul Baroah	70	90	20
11	Leonia Restu Maharta	70	100	30
12	Bunga Agnes	60	95	35
Jumlah		820	1155	335
Rata-rata		68,33	96,25	27,92

Website yang telah dinyatakan layak selanjutnya diujicobakan pada tahap *Implementation* kepada 12 peserta didik kelas X KKBT melalui pretest, penggunaan website secara mandiri selama satu pekan, posttest, dan pengisian angket respons. Hasil pretest-posttest tiap peserta didik dirangkum pada Tabel 4. Nilai rata-rata pretest sebesar 68,33 meningkat menjadi 96,25 pada posttest dari skor maksimal 100, dengan total selisih 335 poin dari 12 peserta didik atau rata-rata peningkatan 27,92 poin.

Tidak ada satu pun peserta didik yang mengalami penurunan nilai antara pretest dan posttest; peserta didik dengan nilai awal rendah justru mencatat peningkatan tertinggi hingga 35 poin, sementara peserta didik dengan nilai awal tinggi tetap meningkat sebesar 20 poin. Temuan ini konsisten dengan hasil Alfarqi & Prapanca (2023) yang melaporkan nilai posttest kelas berbasis website interaktif secara konsisten lebih unggul dibandingkan kelas konvensional, sehingga membuktikan bahwa media website efektif bagi peserta didik dengan berbagai tingkat pemahaman awal.

Pada tahap *Evaluation*, angket respons peserta didik yang mencakup lima indikator, yaitu tampilan, kemudahan penggunaan, kebermanfaatan informasi, motivasi belajar, dan kemanfaatan, memperoleh persentase rata-rata keseluruhan 85,4% (kategori Sangat Layak). Indikator tampilan dan kebermanfaatan informasi mencatat persentase tertinggi (87,5%), indikator kemanfaatan mencatat 85,6%, indikator kemudahan penggunaan mencatat 85,4%, sedangkan indikator motivasi belajar mencatat

persentase terendah namun tetap berkategori Sangat Layak (82,3%).

Peserta didik menilai website mudah diakses melalui smartphone, informatif, dan membantu mengenal motif Batik Puri Pacitan, meskipun beberapa menyarankan agar teks materi lebih diringkas dan konten diperluas ke rumah batik lain di Pacitan. Temuan ini memperkuat hasil Suryaningrat et al. (2023) yang juga melaporkan tingkat minat siswa di atas 80% pada media pembelajaran berbasis Google Sites, sekaligus menegaskan bahwa kombinasi antara tampilan visual yang menarik, konten yang sistematis, dan interaktivitas seperti fitur tracing motif berkontribusi terhadap penerimaan peserta didik terhadap media pembelajaran digital.

Selain kelima indikator di atas, peserta didik juga memberikan tanggapan positif terhadap fitur kuis Wordwall yang disematkan pada halaman Beranda dan berfungsi sebagai evaluasi mandiri berbentuk permainan mencocokkan istilah. Fitur ini dinilai peserta didik membantu mengingat kembali istilah dan nama motif setelah menjelajahi halaman Motif, sekaligus memberikan variasi aktivitas belajar yang tidak monoton dibandingkan hanya membaca teks. Kombinasi antara galeri visual, fitur tracing interaktif, dan kuis evaluasi ini mencerminkan prinsip multimedia pembelajaran yang memadukan modalitas visual dan aktivitas aktif peserta didik, sehingga berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar sebagaimana ditunjukkan oleh data pretest-posttest.

Penelitian ini memiliki keterbatasan, antara lain jumlah subjek uji coba yang terbatas pada satu kelas berisi 12 peserta didik sehingga hasil belum dapat digeneralisasikan secara luas, cakupan materi yang hanya berfokus pada satu rumah produksi batik (Batik Tulis "Puri") sehingga belum mewakili keseluruhan motif batik khas Pacitan, serta keterbatasan fitur interaktif Google Sites dibandingkan platform pengembangan aplikasi khusus yang memungkinkan interaksi lebih kompleks seperti tracing motif yang dapat digambar ulang oleh pengguna.

SIMPULAN DAN SARAN

Pengembangan media website Motif Batik Puri Pacitan dilaksanakan melalui lima tahap model ADDIE, mulai dari analisis kebutuhan

hingga evaluasi, menghasilkan website dengan enam halaman utama (Beranda, Tujuan Pembelajaran, Profil, Motif, Deskripsi Motif, dan FAQ) yang dikembangkan menggunakan Google Sites karena kemudahan akses dan integrasinya dengan berbagai layanan Google. Website ini menampilkan sepuluh motif khas Batik Puri Pacitan, yaitu Kawung, Tiga Negeri, Lung Kembang Pari Kesit, Sekar Jagad, Bledak, Stalaktit Stalagmit, Lung Kembang Kombinasi Baling-Baling, Sekar Pace, Lung Pace Kombinasi Manggaran, dan Kembang Setaman, masing-masing dilengkapi penjelasan filosofi dan fitur tracing interaktif.

Hasil validasi menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 90% menurut ahli materi dan 97,5% menurut ahli media setelah melalui proses revisi pada aspek kedalaman materi, tipografi, dokumentasi foto, dan kontras warna, sehingga keduanya tergolong Sangat Layak. Hasil uji coba menunjukkan peningkatan nilai rata-rata peserta didik dari 68,33 menjadi 96,25, dengan angket respons peserta didik sebesar 85,4% (Sangat Layak). Dengan demikian, media pembelajaran website Motif Batik Puri Pacitan dinyatakan sangat layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran KKBT di SMK Negeri 1 Pacitan, baik ditinjau dari aspek kelayakan produk, peningkatan capaian belajar, maupun penerimaan pengguna.

Penelitian ini memberikan implikasi teoretis sebagai dukungan empiris bahwa media digital mampu meningkatkan pemahaman sekaligus motivasi belajar peserta didik, sekaligus memperkuat model ADDIE sebagai pendekatan sistematis dalam pengembangan media pembelajaran di bidang pendidikan seni dan kriya. Secara praktis, media website ini menjadi solusi bagi sekolah dalam mengatasi keterbatasan media konvensional, sekaligus berkontribusi pada pelestarian budaya lokal dengan menyebarkan pengetahuan mengenai motif Batik Puri Pacitan kepada generasi muda.

Bagi guru KKBT, website ini disarankan dimanfaatkan sebagai media pendukung pembelajaran di kelas maupun tugas mandiri di rumah, serta diperbarui kontennya secara berkala. Bagi peserta didik, website disarankan digunakan sebagai sumber belajar mandiri untuk menumbuhkan apresiasi terhadap batik lokal

sekaligus referensi visual sebelum praktik membatik di studio. Bagi sekolah, diperlukan dukungan fasilitas internet yang memadai agar penggunaan website berkelanjutan dan merata di seluruh kelas KKBT. Bagi pelaku usaha Batik Puri Pacitan, website ini dapat dikembangkan lebih lanjut sebagai sarana promosi digital. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan memperluas cakupan materi ke rumah batik lain di Pacitan, memperbesar jumlah sampel penelitian, serta menambahkan fitur interaktif seperti video tutorial membatik dan kuis dengan tingkat kesulitan bertahap.

REFERENSI

- Alfarqi, A. F., & Prapanca, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Website Interaktif dengan Pola Perancangan Model View Controller untuk Meningkatkan Kompetensi Siswa di SMK Negeri 1 Surabaya.
- Amir, Z. M., & Thahir, M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website untuk Memfasilitasi Pemahaman Konsep Siswa SMK Negeri 5 Pekanbaru. *Journal for Teachers and Learning*, 1(1).
- Avriliamin Putri, D., & Pratiwi, V. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif DIGITAX (Digital Tax Administration Media) Berbasis Web Menggunakan Google Sites pada Mata Pelajaran Administrasi Pajak Kelas XI SMK. 10(2).
- Hidayatullah, M. I., Ratyaningrum, F., Rupa, P. S., Bahasa, F., & Seni, D. (2022). Pembelajaran Seni Batik sebagai Ekstrakurikuler di SMAN 12 Surabaya. *Jurnal Seni Rupa*, 10(4).
- Kamilah, S. F., Wahyuni, I., & Ratnasari, D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website Menggunakan Google Sites pada Materi Ekosistem Kelas X SMA. *BIODIK*, 9(3), 176–181.
- Pradani, R. F., & Ratyaningrum, F. (2023). Pengembangan Motif Batik Khas Sukodono oleh Siswa Kelas XI SMA Al-Islam Krian. *Jurnal Seni Rupa*, 11(4).
- Rahman, S., Munawar, W., & Berman, E. T. (2014). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Website pada Proses Pembelajaran Produktif di SMK. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 1(1).
- Rusman, Kurniawan, D., & Riyana, C. (2012). Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. Rajawali Pers.
- Setiyoko, N. (2022a). Batik Pacitan: Kontinuitas dan Perubahannya.
- Setiyoko, N. (2022b). Batik Pacitan: Kontinuitas dan Perubahannya.
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Alfabeta.
- Suryaningrat, R. R., Basrowi, B., & Rahmadani, K. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Pembelajaran IPA Berbasis Website di SMPN 6 Cilegon. *Jurnal PTI (Pendidikan dan Teknologi Informasi)*, 10(2), 62–68.