

PENERAPAN MEDIA PERMAINAN EDUKATIF ULAR TANGGA DALAM PEMBELAJARAN MOTIF BATIK SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 1 NGAMBON KABUPATEN BOJONEGORO

Leni Ovi Ratnasari

Jurusan Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
E-Mail: luvi.leni@gmail.com

Dra. Nunuk Giari Murwandari, M. Pd.

Jurusan Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan pengembangan media dari yang semula menggunakan buku paket dan LKS menjadi media yang menyenangkan sehingga mempermudah siswa dalam melakukan pembelajaran seni budaya sehingga siswa dapat terlibat langsung dalam pembelajaran yaitu dengan menggunakan permainan edukatif ular tangga motif batik Jawa Timur.

Tujuan penelitian yaitu untuk mendeskripsikan proses pembelajaran dan hasil belajar siswa menggunakan media permainan edukatif ular tangga motif batik Jawa Timur, serta mendeskripsikan efektifitas media ular tangga dalam pembelajaran motif batik media ular tangga pada kelas VIII B SMPN 1 Ngambon.

Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif yaitu mendeskripsikan tentang penerapan media ular tangga pada pembelajaran seni budaya dengan materi motif batik.

Proses pembelajaran menggunakan media permainan edukatif ular tangga motif batik Jawa Timur dilihat dari hasil observasi aktivitas guru dan siswa yang dilakukan dengan dua kali pertemuan. Penilaian aktivitas pembelajaran yang dinilai yaitu menjelaskan tentang pengertian batik dan motif batik, menjelaskan tentang tata cara permainan edukatif ular tangga, dalam satu kelas siswa dibagi menjadi 4 kelompok besar, satu kelompok terdiri dari 8 siswa yang berpasangan menjadi 4 pasang, setiap pasang salah satu bertugas sebagai pemain yang menggelindingkan dadu dan pasangannya bertugas mencari kartu materi serta mencatat sesuai dengan jumlah dadu. Selanjutnya guru menunjuk setiap kelompok untuk mendeskripsikan ciri khas motif daerah di Jawa Timur yang sudah diketahui di depan kelas setelah permainan berakhir, kemudian guru menguji siswa dengan memberikan tes tulis, siswa memperhatikan penjelasan guru dan memperagakan permainan ular tangga. Pada pertemuan pertama hasil observasi aktivitas guru mencapai 89%, pertemuan kedua mencapai 93%. Pertemuan pertama hasil observasi aktivitas siswa mencapai 86%, pertemuan kedua mencapai 91%. Hasil belajar siswa dengan tes tulis pada pertemuan 1 rata-rata nilai yaitu 92 dan 93 pada pertemuan 2.

Efektivitas media dapat dilihat dari hasil observasi guru dan siswa serta hasil belajar siswa menggunakan media permainan edukatif ular tangga motif batik Jawa Timur yang mengalami peningkatan pada pertemuan 1 dan pertemuan 2 sehingga media efektif.

Kata Kunci: media, permainan edukatif ular tangga, motif batik

ABSTRACT

This research is to help the art teachers of SMPN 1 Ngambon that have difficulty in developing media of teaching and learning. To solve this problem, it is essential to change the media of teaching from a book or LKS to a nice game. That is an educated game leddersnake that has east java batik motif. This game will ease students to learn art and culture because of their direct involvement.

The purposes of the research are to describe the teaching and learning process and the effectiveness using leddersnake game as the media with east java batik motif for VII B class. The research methods used is descriptive qualitative. This method describes how this game is applied in teaching and learning an art and culture with batik motif as the material.

The teaching process using leddersnake game with east java batik motif is seen through the observation result of the teacher and students activities in two meetings. The valuations of teaching activity are describing what batik is, batik motif and the rules of the game. The students of the class are divided into 4 groups. A group consists of 8 students that become 4 pairs. One of the pair members throws the dices and the other one is looking for the material card then make a note or record as the number of the dices they got. After that the teacher gets every group to describe the characteristic of the east java batik motifs that they have got in the game in front of the class then the teacher gives a written test. The students pay attention to the teacher's explanation and modeled the game. In the first meeting the observation result of the teacher's activity is 89% and the second meeting is 93%. The observation result of the student's activity is 86% in the first meeting and 91% in the second meeting. The mark average of the first written test is 92 and the second written test is 93.

The leddersnake media game applied in the teaching and learning batik motif is effective. It can be seen from the observation result that the teaching and learning process increase.

Key Words: media, educational leddersnake game, batik motifs

PENDAHULUAN

Seni budaya merupakan mata pelajaran yang dipandang sebelah mata bagi sebagian besar siswa, dianggap kurang penting sebab seni budaya merupakan mata pelajaran yang tidak termasuk dalam kelompok hitungan ataupun hafalan seperti matematika, fisika, kimia, biologi, akutansi, sosiologi, bahasa Indonesia dan bahasa inggris, sehingga banyak siswa yang kurang memperhatikan, kecuali siswa yang mempunyai kemampuan khusus dibidang seni. Dengan alasan tersebut banyak siswa yang kurang berminat dengan mata pelajaran seni budaya, padahal seni budaya merupakan mata pelajaran yang memberikan wawasan tentang budaya dan tempat mengungkapkan ekspresi sebagai penyeimbang antara otak kanan dan kiri.

Berdasarkan pengamatan tersebut maka peran guru sangat diperlukan karena tidak semua siswa berminat dengan mata pelajaran seni budaya. Inovasi baru dalam pembelajaran merupakan trobosan agar siswa tetap memperhatikan dan materi dapat tersampaikan dengan tepat sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Kurangnya media merupakan salah satu penyebab kegiatan belajar mengajar menjadi kurang menarik, sehingga media yang menarik sangat dibutuhkan agar siswa menjadi lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran seni budaya. Selama ini guru seni budaya di SMP Negeri 1 Ngambon, Bojonegoro hanya menggunakan buku yang didapat dari pemerintah dan buku penunjang lain seperti LKS dalam melakukan kegiatan belajar mengajar.

Pemahaman di atas tumbuh sebuah inovasi baru tentang terobosan untuk media pembelajaran yang menarik dan siswa dapat terlibat langsung dalam pembelajaran sehingga materi tersampaikan.

Penerapan media permainan edukatif yang memadukan antara budaya dan permainan yang sudah jarang ditemui pada zaman sekarang dengan berkembangnya teknologi merupakan suatu upaya mengembangkan inovasi dalam pembelajaran dan mengenalkan tentang budaya batik yang sudah dimiliki Indonesia sejak ratusan tahun lalu kepada generasi muda khususnya siswa sekolah. Media pembelajaran menjadi sangat menarik apabila siswa ikut serta secara langsung dalam kegiatan belajar mengajar, hal tersebut dapat diterapkan dalam media pembelajaran berupa permainan, sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih menarik dan siswa akan lebih bergairah dalam mengikuti pembelajaran seni budaya.

Rumusan masalah penelitian yaitu bagaimanakah proses pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga motif batik Jawa Timur dalam pembelajaran motif batik untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Ngambon Bojonegoro, yang kedua yaitu bagaimanakah hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Ngambon Bojonegoro dengan media ular tangga pembelajaran motif batik Jawa Timur, yang terakhir yaitu bagaimanakah efektifitas media ular tangga motif batik Jawa Timur dalam pembelajaran motif batik untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Ngambon Bojonegoro.

Tujuan penelitian yaitu mendeskripsikan proses pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga

motif batik Jawa Timur dalam pembelajaran motif batik untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Ngambon Bojonegoro, yang kedua yaitu mendeskripsikan hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Ngambon Bojonegoro dengan media ular tangga pembelajaran motif batik Jawa Timur, yang terakhir yaitu mendeskripsikan efektifitas media ular tangga motif batik Jawa Timur dalam pembelajaran motif batik untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Ngambon Bojonegoro.

Kajian teoritik yang berkaitan dengan penelitian yaitu tentang media pembelajaran, kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Pengertian media secara terminologi cukup beragam, sesuai sudut pandang para pakar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Gagne menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar¹

Permainan ada dua pengertian pertama, permainan adalah sebuah aktifitas bermain yang murni mencari kesenangan tanpa mencari menang atau kalah. Kedua, permainan diartikan sebagai kegiatan bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai pencarian menang dan kalah²

Permainan (games) adalah setiap kontes antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula. Permainan dipilih sebagai media pembelajaran karena permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan atau sesuatu yang menghibur, permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar, permainan dapat memberikan umpan balik langsung. Umpan balik yang secepatnya atas apa yang kita lakukan akan memungkinkan proses belajar menjadi lebih efektif.

Permainan ular tangga dipilih sebagai media pembelajaran karena dapat menampilkan banyak gambar dari kotak yang tersedia sehingga berbagai macam motif batik dari Jawa Timur dapat dilihat semua. Sarana bermain ular tangga ini terdiri dari selebar papan atau kertas tebal bergambar kotak-kotak sebanyak 100 buah, dimana terdapat gambar ular dan tangga pada kotak-kotak tertentu

Secara etimologi, kata batik berasal dari Jawa, “amba” yang berarti lebar, luas kain; dan “titik” yang berarti *titik* atau *matik* (kata kerja membuat titik) yang kemudia berkembang menjadi istilah “batik”, yang berarti menghubungkan titik-titik menjadi gambar tertentu pada kain yang luas atau lebar. Batik juga mempunyai pengertian segala sesuatu yang berhubungan dengan membuat titik-titik tertentu pada kain mori

Sedangkan motif batik merupakan kerangka gambar yang mewujudkan batik secara keseluruhan. Motif batik disebut juga corak batik atau pola batik

Manfaat penelitian ini adalah membantu guru untuk memperjelas pemahaman siswa tentang materi apresiasi batik, meningkatkan minat belajar siswa terhadap pelajaran seni budaya, dan dapat menyumbangkan media baru bagi SMP Negeri 1 Ngambon sehingga kegiatan

belajar mengajar menjadi lebih menarik dan tidak membosankan.

METODE

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah, penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif yang disajikan dalam bentuk deskriptif. Penelitian berlokasi di SMP Negeri 1 Ngambon Kabupaten Bojonegoro. Teknik pengumpulan data meliputi Observasi dengan cara menilai aktivitas guru dan siswa pada saat pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media permainan ular tangga. Untuk data aktivitas pembelajaran guru dilakukan oleh wakil kepala sekolah SMP N 1 Ngambon yaitu Yuli Triono dan untuk data aktivitas siswa dinilai oleh peneliti. Selain data observasi, data juga didapat dari penyebaran angket yang berisi respon siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan media permainan ular tangga.

Teknik analisis data dilakukan dengan merangkum dan menjumlah nilai yang telah didapat dari hasil observasi, hasil tes tulis siswa, dan hasil respon siswa melalui angket. Tes tulis siswa dilakukan pada saat pembelajaran dengan media permainan ular tangga selesai setelah itu siswa di bagikan angket yang berisi tentang repon siswa menggunakan media permainan edukatif ular tangga. Cara menjumlah nilai yaitu menggunakan rumus likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok tentang kejadian atau gejala sosial (Riduwan, 2007:12) yaitu :

$$\frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Validasi media dilakukan oleh para ahli yaitu ahli media dengan Martadi, ahli media dengan Fera Rataningrum dan oleh guru yaitu Hadi Sutikno. Setelah hasil validasi media oleh para ahli dianggap layak maka penelitian boleh dilaksanakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk mengetahui hasil proses belajar mengajar dapat dilihat melalui hasil observasi aktivitas pembelajaran guru dan siswa yang dilakukan dengan dua kali pertemuan. Berikut aktivitas guru yang dinilai oleh wakil kepala sekolah Yuli Triono dengan kriteria penilaian baik sekali (nilai 4), baik (nilai 3), cukup (nilai 2), dan kurang (nilai 1).

Lembar Observasi Aktivitas Guru Dalam Pembelajaran Apresiasi Batik Pertemuan 1

NO	AKTIVITAS YANG DIAMATI	PENILAIAN				SKOR
		1	2	3	4	
1.	Guru mempersiapkan siswa untuk belajar dengan memberikan penjelasan tentang KD dan Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang dicapai, dalam kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan pada siswa					100
2.	Guru memberikan refleksi dan apresiasi tentang materi apresiasi batik Jawa Timur dengan tujuan mengingat kembali hal-hal yang pernah dipelajari dan diketahui siswa					80

	dalam pembelajaran apresiasi					
3.	Guru menjelaskan tentang pengertian batik kepada siswa					100
4.	Guru menjelaskan tentang pengertian motif batik kepada siswa					80
5.	Guru menjelaskan tentang tata cara permainan edukatif ular tangga kepada siswa					80
6.	Guru membagi siswa dalam kelompok, dalam satu kelas siswa dibagi menjadi 4 kelompok besar, satu kelompok terdiri dari 8 siswa					100
7.	Guru memperagakan cara bermain permainan edukatif ular tangga					80
8.	Siswa bermain permainan ular tangga dan guru mendampingi untuk memberikan bantuan pada siswa yang kesulitan.					100
9.	Guru menunjuk setiap kelompok untuk mendiskripsikan ciri khas motif daerah di Jawa Timur yang sudah diketahui didepan kelas setelah permainan berakhir					80
10.	Guru menguji siswa dengan memberikan tes tulis yang dikerjakan secara individu, guru mengawasi siswa dan menjaga ketertiban kelas selama siswa mengerjakan tes tulis					100
11.	Guru menyuruh siswa mengumpulkan hasil pekerjaannya secara tertib sesuai waktu yang sudah ditentukan					100
12.	Guru bersama siswa menyimpulkan tentang materi yang baru disampaikan					100
13.	Guru menanyakan kesulitan pada siswa tentang materi yang baru saja disampaikan					80
14.	Guru mengakhiri pelajaran dengan tertib					100
Jumlah		-	-	6	8	1280
Prosentase				4 3 %	5 7 %	89%

Lembar Observasi Aktivitas Guru Dalam Pembelajaran Apresiasi Batik Pertemuan 2

NO	AKTIVITAS YANG DIAMATI	PENILAIAN				SKOR
		1	2	3	4	
1.	Guru mempersiapkan siswa untuk belajar dengan memberikan penjelasan tentang KD dan Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang dicapai, dalam kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan pada siswa				√	100
2.	Guru memberikan refleksi dan apresiasi tentang materi apresiasi batik Jawa Timur					80

	dengan tujuan mengingat kembali hal-hal yang pernah dipelajari dan diketahui siswa dalam pembelajaran apresiasi			√		
3.	Guru menjelaskan tentang pengertian batik kepada siswa			√		100
4.	Guru menjelaskan tentang pengertian motif batik kepada siswa			√		100
5.	Guru menjelaskan tentang tata cara permainan edukatif ular tangga kepada siswa			√		80
6.	Guru membagi siswa dalam kelompok, dalam satu kelas siswa dibagi menjadi 4 kelompok besar, satu kelompok terdiri dari 8 siswa			√		100
7.	Guru memperagakan cara bermain permainan edukatif ular tangga			√		100
8.	Siswa bermain permainan ular tangga dan guru mendampingi untuk memberikan bantuan pada siswa yang kesulitan.			√		100
9.	Guru menunjuk setiap kelompok untuk mendiskripsikan ciri khas motif daerah di Jawa Timur yang sudah diketahui didepan kelas setelah permainan berakhir			√		80
10	Guru menguji siswa dengan memberikan tes tulis yang dikerjakan secara individu, guru mengawasi siswa dan menjaga ketertiban kelas selama siswa mengerjakan tes tulis			√		100
11	Guru menyuruh siswa mengumpulkan hasil pekerjaannya secara tertib sesuai waktu yang sudah ditentukan			√		100
12	Guru bersama siswa menyimpulkan tentang materi yang baru disampaikan			√		100
13	Guru menanyakan kesulitan pada siswa tentang materi yang baru saja disampaikan			√		80
14	Guru mengakhiri pelajaran dengan tertib			√		100
Jumlah		-	-	4	10	132 0
Prosentase				29 %	71 %	93%

Sedangkan untuk observasi aktivitas siswa dilakukan oleh peneliti dengan dua kali pertemuan, kriteria penilaiannya yaitu baik sekali (nilai 4), baik (nilai 3),

cukup (nilai 2), dan kurang (nilai 1). Berikut aktivitas siswa yang dinilai antara lain

Lembar Observasi Aktivitas Siswa Dalam Pembelajaran Apresiasi Batik Pertemuan 1

NO	AKTIVITAS YANG DIAMATI	PENILAIAN				SKOR
		1	2	3	4	
1.	Kesiapan siswa mempersiapkan diri untuk belajar dengan memberikan penjelasan tentang KD dan Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang dicapai, dalam kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan pada siswa				√	100
2.	Siswa memperhatikan refleksi dan apresiasi tentang materi apresiasi batik Jawa Timur yang disampaikan guuru dengan tujuan mengingat kembali hal-hal yang pernah dipelajari dan diketahui siswa dalam pembelajaran apresiasi			√		80
3	Siswa memperhatikan penjelasan Guru tentang pengertian batik kepada siswa					100
4	Siswa memperhatikan penjelasan Guru tentang pengertian motif batik kepada siswa				√	100
5	Siswa memperhatikan penjelasan Guru tentang tata cara permainan edukatif ular tangga kepada siswa					100
6	Siswa memperhatikan Guru membagi siswa dalam kelompok, dalam satu kelas siswa dibagi menjadi 4 kelompok besar, satu kelompok terdiri dari 8 siswa					80
7	Siswa memperhatikan penjelasan Guru memperagakan cara bermain permainan edukatif ular tangga					100
8	Keaktifan siswa bermain permainan ular tangga dan guru mendampingi untuk memberikan bantuan pada siswa yang kesulitan.					100
9	Keaktifan dan kesiapan siswa saat Guru menunjuk setiap kelompok untuk mendiskripsikan ciri khas motif daerah di Jawa Timur yang sudah diketahui didepan kelas setelah permainan berakhir					80

10	Ketertiban siswa dalam mengerjakan tes tulis yang dikerjakan secara individu, guru mengawasi siswa dan menjaga ketertiban kelas selama siswa mengerjakan tes tulis			√		80	6	Siswa memperhatikan Guru membagi siswa dalam kelompok, dalam satu kelas siswa dibagi menjadi 4 kelompok besar, satu kelompok terdiri dari 8 siswa			√		80	
11	Ketertiban siswa dalam mengumpulkan hasil pekerjaannya secara tertib sesuai waktu yang sudah ditentukan					80	7	Siswa memperhatikan penjelasan Guru memperagakan cara bermain permainan edukatif ular tangga				√	100	
12.	Keaktifan siswa bersama guru menyimpulkan tentang materi yang baru disampaikan					100	8	Keaktifan siswa bermain permainan ular tangga dan guru mendampingi untuk memberikan bantuan pada siswa yang kesulitan.				√	100	
13.	Keaktifan siswa saat Guru menanyakan kesulitan pada siswa tentang materi yang baru saja disampaikan				√	80	9	Keaktifan dan kesiapan siswa saat Guru menunjuk setiap kelompok untuk mendiskripsikan ciri khas motif daerah di Jawa Timur yang sudah diketahui didepan kelas setelah permainan berakhir				√	80	
14.	Ketertiban siswa mengakhiri pelajaran					60	10	Ketertiban siswa dalam mengerjakan tes tulis yang dikerjakan secara individu, guru mengawasi siswa dan menjaga ketertiban kelas selama siswa mengerjakan tes tulis				√	80	
Jumlah						1240								
Prosentase						7%	43%	50%	86%					

Lembar Observasi Aktivitas Siswa Dalam Pembelajaran Apresiasi Batik Pertemuan 2

NO	AKTIVITAS YANG DIAMATI	PENILAIAN				SKOR		
		1	2	3	4			
1.	Kesiapan siswa mempersiapkan diri untuk belajar dengan memberikan penjelasan tentang KD dan Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang dicapai, dalam kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan pada siswa				√	100		
2.	Siswa memperhatikan refleksi dan apresiasi tentang materi apresiasi batik Jawa Timur yang disampaikan guuru dengan tujuan mengingat kembali hal-hal yang pernah dipelajari dan diketahui siswa dalam pembelajaran apresiasi				√	100		
3	Siswa memperhatikan penjelasan Guru tentang pengertian batik kepada siswa				√	100		
4	Siswa memperhatikan penjelasan Guru tentang pengertian motif batik kepada siswa				√	100		
5	Siswa memperhatikan penjelasan Guru tentang tata cara permainan edukatif ular tangga				√	100		
11	Ketertiban siswa dalam mengumpulkan hasil pekerjaannya secara tertib sesuai waktu yang sudah ditentukan					80		
12.	Keaktifan siswa bersama guru menyimpulkan tentang materi yang baru disampaikan					100		
13.	Keaktifan siswa saat Guru menanyakan kesulitan pada siswa tentang materi yang baru saja disampaikan					80		
14.	Ketertiban siswa mengakhiri pelajaran					100		
Jumlah						5	9	
Prosentase						43%	36%	64%

Untuk mengetahui media permainan edukatif ular tangga motif batik Jawa Timur efektif sebagai media pembelajaran untuk mata pelajaran seni budaya maka perlu dilakukan validasi media kepada para ahli, selain itu juga harus mengetahui hasil belajar siswa dengan melakukan tes tulis dan menyebarkan angket untuk mengetahui hasil respon iswa terhadap penggunaan

media permainan ular tangga dalam pembelajaran seni budaya.

Berikut hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media :

Uraian	Skor			
	4	3	2	1
A. Gambar				
1. Gambar motif batik sesuai dengan batik dari daerah yang disebut.				
2. Kejelasan gambar pada media ular tangga dapat dimengerti.				
B. Huruf				
1. Penggunaan huruf sesuai dengan komposisi desain pada media ular tangga.				
2. Huruf pada media ular tangga motif batik Jawa Timur terlihat jelas dan dapat dibaca dengan mudah oleh siswa SMP.				
3. Huruf pada kartu materi dapat dibaca dengan jelas.				
C. Ukuran				
1. Gambar motif batik dapat terlihat jelas dengan ukuran yang tersedia pada media ular tangga.				
2. Ukuran kartu materi sesuai dengan isi materi dan efisien untuk dibaca.				
D. Warna				
1. Warna dasar yang digunakan pada media ular tangga motif batik Jawa Timur berwarna cerah dan atraktif sehingga dapat menarik perhatian siswa.				
2. Warna gambar motif batik sesuai dengan motif batik yang sebenarnya				
E. Kegunaan				
1. Media permainan edukatif ular tangga motif batik Jawa Timur merupakan media yang menyenangkan bagi siswa SMP				
2. Media permainan edukatif ular tangga motif batik Jawa Timur efektif untuk digunakan sebagai variasi media pembelajaran				

Berikut hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi :

Uraian	Skor			
	4	3	2	1
A. Gambar				
1. Gambar motif batik sesuai dengan batik dari daerah yang disebut.				
2. Kejelasan gambar pada media ular tangga dapat dimengerti.				
B. Huruf				
1. Penggunaan huruf sesuai dengan komposisi desain pada media ular tangga.				
2. Huruf pada media ular tangga motif batik Jawa Timur terlihat jelas dan dapat dibaca dengan mudah oleh siswa SMP.				
3. Huruf pada kartu materi dapat dibaca dengan jelas.				
C. Ukuran				
1. Gambar motif batik dapat terlihat jelas dengan ukuran yang tersedia pada media ular tangga.				
2. Ukuran kartu materi sesuai dengan isi materi dan efisien untuk dibaca.				
D. Warna				
1. Warna dasar yang digunakan pada media ular tangga motif batik Jawa Timur berwarna				

cerah dan atraktif sehingga dapat menarik perhatian siswa.				
2. Warna gambar motif batik sesuai dengan motif batik yang sebenarnya				
E. Kartu Materi				
1. Isi kartu sesuai dengan materi pada motif batik				
2. Materi yang disajikan pada media permainan edukatif ular tangga motif batik Jawa Timur dapat dipahami oleh siswa				

Berikut hasil validasi yang dilakukan oleh guru :

Uraian	Skor			
	4	3	2	1
A. Gambar				
1. Gambar motif batik sesuai dengan batik dari daerah yang disebut.				
2. Kejelasan gambar pada media ular tangga dapat dimengerti.				
B. Huruf				
1. Penggunaan huruf sesuai dengan komposisi desain pada media ular tangga.				
2. Huruf pada media ular tangga motif batik Jawa Timur terlihat jelas dan dapat dibaca dengan mudah oleh siswa SMP.				
3. Huruf pada kartu materi dapat dibaca dengan jelas.				
C. Ukuran				
1. Gambar motif batik dapat terlihat jelas dengan ukuran yang tersedia pada media ular tangga.				
2. Ukuran kartu materi sesuai dengan isi materi dan efisien untuk dibaca.				
D. Warna				
1. Warna dasar yang digunakan pada media ular tangga motif batik Jawa Timur berwarna cerah dan atraktif sehingga dapat menarik perhatian siswa.				
2. Warna gambar motif batik sesuai dengan motif batik yang sebenarnya				
E. Kegunaan				
1. Media permainan edukatif ular tangga motif batik Jawa Timur merupakan media yang menyenangkan bagi siswa SMP				
2. Media permainan edukatif ular tangga motif batik Jawa Timur efektif untuk digunakan sebagai variasi media pembelajaran				
3. Isi kartu materi sesuai dengan materi pada motif batik Jawa Timur				
4. Materi yang disajikan pada media permainan edukatif ular tangga motif batik Jawa Timur dapat dipahami oleh siswa SMP				

Data validitas media dilakukan oleh para ahli yaitu ahli media, ahli materi dan guru seni budaya yang meliputi muatan isi kesesuaian gambar dan penjelasan materi motif batik Jawa Timur menunjukkan hasil validitas media dengan kriteria kesesuaian, kejelasan, kedalaman, dan keunggulan sesuai pada tabel validasi menunjukkan prosentase 0% untuk penilaian kurang, 18% untuk penilaian cukup, 45% untuk penilaian baik, dan 37% untuk penilaian baik sekali. Dari tabel tersebut menunjukkan bahwa media permainan edukatif ular tangga motif batik Jawa Timur baik dan layak untuk

dijadikan media pembelajaran materi apresiasi motif batik Jawa Timur.

Berikut data hasil tes siswa pada pertemuan pertama dan kedua dengan menggunakan media ular tangga :

No.	Nama Siswa	Nilai	
		Pertemuan	
		1	2
1.	ACHMAD KHOIRUL S.	78	96
2.	AFRIZZA YUDA BAYU P.	82	88
3.	AHMAT WAHYUDI	86	98
4.	ANDY PRABOWO	84	93
5.	ANIS SAFITRI	88	87
6.	ARDI LAKSONO	91	93
7.	BAMBANG NUR CAHYONO	86	85
8.	DEFI NOPITA SARI	93	79
9.	ELVI NUR MAYANG SARI	96	100
10.	GIANDRA ARI WIBOWO	78	88
11.	INDAH LESTARI	93	100
12.	INE NURTIKASARI	96	98
13.	KEKIK ANDRIAN LISTANTO	95	88
14.	LISTIA NINGRUM	98	95
15.	MILINAWATI	90	98
16.	MOCH. GINANJAR YOGA T.	92	100
17.	MUHAMMAD GHUFRON E.	96	100
18.	NABILLA KHOIRUN NISA'	96	91
19.	PRATAMA DIKHA WAHYU S.	91	85
20.	RICKA ARI SAPUTRI	96	81
21.	RIFAN ALDI SANJAYA	77	95
22.	ROHMAT SYARIF H.	93	93
23.	SARI PURWANINGSIH	96	98
24.	SISKA DWI APRILIANI	93	95
25.	SITI KHOFIFAH LESTARI	98	100
26.	SITI NILA NINGRUM	98	95
27.	SITI NURMA BA'UL ULUM	96	78
28.	SUWARNO	98	100
29.	TEGAR MAULANA YUSUF	93	98
30.	TITIN MAULIDAH K.	96	90
31.	TITIS ANIDA RIZQI NUR .H	96	85
32.	ZAENUL MUKHTAR	89	91
	Jumlah	292	2961
	Rata-Rata	91,5	92,5

Data hasil tes tulis siswa diperoleh rata-rata nilai tes hasil belajar siswa dengan menggunakan media permainan edukatif ular tangga motif batik Jawa Timur pada pertemuan 1 nilai rata-rata siswa yang didapat adalah 92 dan pada pertemuan 2 nilai rata-rata siswa yang didapat adalah 93. Hasil rata-rata siswa yang didapat tersebut menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa pada saat menggunakan media permainan edukatif ular tangga motif batik Jawa Timur.

Kesimpulan dari angket respon siswa yang sudah disebar menunjukkan bahwa 84% siswa setuju dan merasa senang melakukan proses belajar mengajar pada materi apresiasi motif batik Jawa Timur dengan menggunakan media permainan edukatif ular tangga motif batik Jawa Timur, sehingga termasuk dalam kategori baik.

Data yang dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan pada proses pembelajaran pertemuan pertama dan pertemuan kedua sehingga media permainan edukatif ular tangga motif batik Jawa Timur efektif digunakan sebagai media pembelajaran motif batik untuk kelas VIII SMP Negeri 1 Ngambon.

Kutipan dan Acuan

Kutipan dan acuan yang digunakan untuk memperkuat pendapat penulis untuk penelitian yaitu antara lain tentang pengertian media menurut Djamarah dan Zain menyebutkan media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran (2010:121). Dalam bahasa Arab, media juga berarti perantara (wasail) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Arsyad dalam Musfiqon, 2012: 26). Sementara itu Vernon S. Gerlach dan Donald P. Ely dalam Musfiqon (2012: 26), pengertian media ada dua macam, yaitu arti sempit dan arti luas. "Arti sempit", bahwa media itu berwujud : grafik, foto, alat mekanik dan elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses serta menyampaikan informasi. Menurut "arti luas", yaitu kegiatan yang dapat menciptakan suatu kondisi sehingga memungkinkan peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap baru.

Pernyataan diatas dapat disimpulkan, bahwa media adalah alat penyampai pesan yang dapat merangsang siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar antara guru dan siswa demi tercapainya tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan oleh pemerintah dan sekolah.

Musfiqon (2012 :30) identifikasi ciri-ciri media tentunya disesuaikan dengan konteks pembelajaran. Adapun ciri- ciri pembelajaran antara lain: semua jenis alat yang dimanfaatkan sebagai alat bantu pembelajaran, menumbuhkan minat belajar siswa, meningkatkan kualitas pembelajaran, memudahkan komunikasi antara guru dan siswa dalam pembelajaran.

Jenis media pembelajaran menurut Djamarah (2010 :124) menyatakan klasifikasinya bisa dilihat dari jenisnya, daya liputnya, dan dari bahan serta cara pembuatannya. Dilihat dari jenisnya, media dibagi menjadi beberapa jenis : media auditif, media visual, dan media Audio visual. Dari kategori pengelompokan media pembelajaran diatas, media permainan edukatif ular tangga motif batik Jawa Timur merupakan media yang memanfaatkan permainan digabungkan dengan pengenalan ciri motif batik Jawa Timur yang termasuk dalam kategori media visual dengan memanfaatkan gambar/foto yang sudah disediakan.

Landasan teori tentang media pembelajaran menurut Musfiqon (2012:37) menyatakan dalam proses pembelajaran antara materi, guru, strategi dan media, serta siswa menjadi rangkaian mutual yang saling mempengaruhi sesuai kedudukan masing-masing. Guru berkedudukan sebagai penyalur pesan dan siswa berkedudukan sebagai penerima pesan. Sedangkan media berkedudukan sebagai perantara dalam pembelajaran. Namun pemilihan media yang tepat sangat dipengaruhi strategi, pendekatan, metode dan format pembelajaran yang digunakan guru.

Sedangkan untuk pengertian permainan menurut Hans Daeng (Ismail, 2009: 17,dalam Haryanto:2010) permainan adalah bagian mutlak dari kehidupan anak dan permainan merupakan bagian integral dari proses pembentukan kepribadian anak. Selanjutnya Andang Ismail (2009:26, dalam Haryanto:2010) mengemukakan bahwa permainan ada dua pengertian, yaitu :

Pertama, permainan adalah sebuah aktifitas bermain yang murni mencari kesenangan tanpa mencari menang atau kalah. Kedua, permainan diartikan sebagai aktifitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai pencarian menang dan kalah.

Permainan (games) adalah setiap kontes antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula (Sadiman, 1993:77).

Dari beberapa definisi para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa permainan merupakan suatu kegiatan yang dilakukan berdasarkan perasaan senang yang berguna mengolah pikiran untuk mencapai perkembangan yang utuh dan melatih tentang pengendalian emosional serta peran dalam kehidupan sosial. Oleh karena itu permainan dianggap baik apabila di sampaikan didalam kegiatan belajar mengajar untuk memberi motivasi kepada siswa dan sebagai selingan agar siswa tidak merasa bosan, namun perlu dipilih permainan yang cocok untuk disampaikan sehingga materi tetap dapat diterima sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Kelebihan Permainan untuk Media Pembelajaran menurut Sadiman (1993:80-82) menyebutkan sebagai media pendidikan, permainan mempunyai beberapa kelebihan sebagai berikut :

Permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan atau sesuatu yang menghibur.

Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar.

Permainan dapat memberikan umpan balik langsung. Umpan balik yang secepatnya atas apa yang kita lakukan akan memungkinkan proses belajar menjadi lebih efektif.

Permainan memungkinkan penerapan konsep-konsep ataupun peran-peran ke dalam situasi dan peranan yang sebenarnya di masyarakat.

Permainan bersifat *luwes*. Salah satu sifat permainan yang menonjol adalah keluwesannya.

Permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak.

Pengertian ular tangga menurut Mulyani (2013:121) yaitu sarana bermain ular tangga ini terdiri dari selembur papan atau kertas tebal bergambar kotak-kotak sebanyak 100 buah, dimana terdapat gambar ular dan tangga pada kotak-kotak tertentu. Cara main dari permainan ini diawali dengan menentukan urutan bermainan untuk mengetahui siapa yang terlebih dahulu melakukan giliran dan mulai menggelindingkan dadu, kemudian pemain maju sesuai angka yang tercantum pada dadu apabila petak dimana pemain berhenti terdapat anak tangga maka pemain berhak naik sesuai anak tangga namun apabila berada di petak berisi ular maka pemain harus turun petak sesuai panjang dan pendek ular, begitu seterusnya sampai yang terlebih dahulu mencapai angka 100 itulah pemenangnya.

Penilaian hasil belajar dapat dilakukan dua tahap, pertama, tahap jangka pendek, yaitu penilaian yang dilaksanakan guru pada akhir proses belajar mengajar. Kedua, tahap jangka panjang, yaitu penilaian yang dilaksanakan setelah proses belajar mengajar berlangsung

beberapa kali atau setelah menempuh periode tertentu (Sudjana, 1991:112).

Pada penelitian ini penilaian yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa yaitu dengan penilaian jangka pendek karena waktu penelitian yang terbatas dan juga dengan kelas yang terbatas, yaitu penilaian yang dilakukan pada akhir kegiatan belajar mengajar.

Perkembangan bahasa pada masa remaja meliputi peningkatan penguasaan dalam penggunaan kata-kata yang kompleks (Fischer dan Lazerson dalam Santrock, 2007: 368). Ketika mereka mengembangkan pemikiran abstrak, para remaja menjadi lebih baik dari masa anak-anak dalam menganalisa fungsi suatu kata yang berperan dalam sebuah kalimat. Pada masa remaja beberapa kebutuhan ini lebih intensif terutama untuk mendapatkan pengalaman baru (Hamalik, 2012:118).

Pengertian batik secara etimologi, kata batik berasal dari jawa, “amba” yang berarti lebar, luas kain; dan “titik” yang berarti *titik* atau *matik* (kata kerja membuat titik) yang kemudia berkembang menjadi istilah “batik”, yang berarti menghubungkan titik-titik menjadi gambar tertentu pada kain yang luas atau lebar. Batik juga mempunyai pengertian segala sesuatu yang berhubungan dengan membuat titik-titik tertentu pada kain mori (Wulandari, 2011:4). Sedangkan motif batik merupakan kerangka gambar yang mewujudkan batik secara keseluruhan. Motif batik disebut juga corak batik atau pola batik (Sewan, 1980:212). Motif batik menjadi unsur yang sangat menentukan karena dari motif batik itulah kita dapat mengetahui apakah sebuah batik memiliki “roh” atau tidak. Motif batik juga menunjukkan dari mana suatu batik berasal (Yusak Anshori dan Adi Kusrianto, 2011).

Terdapat berbagai macam motif batik yang di miliki Indonesia, setiap daerah memiliki motif ciri khas masing-masing karena setiap daerah menampilkan keunggulan yang dimiliki oleh daerah sehingga setiap daerah memiliki motif yang berbeda dan banyak diantaranya yang sudah dipatenkan. Perbedaan setiap motif dari masing-masing daerah dapat dilihat dari motif, goresan canting, dan warna yang dihasilkan. Pengaruh motif dan gaya menggores canting terjadi karena saling melihat, meniru dan interaksi sehari-hari dengan kondisi alam sekitar yang berlangsung sehingga mampu melahirkan ciri tertentu (Yusak Anshori dan Adi Kusrianto, 2011).

Motif Batik Jawa Timur tersebut antara lain :



Motif batik : (dari kiri ke kanan baris 1) batik Bangkalan motif *ramok*, batik Banyuwangi motif gajah *uling*, batik Batu motif apel, (dari kiri ke kanan baris 2) batik Blitar motif *singo barong*, batik Bojonegoro motif *mliwis mukti*, batik Bondowoso motif *singkong maesan*.



Motif batik : (dari kiri ke kanan baris 1) batik Jember motif daun tembakau, batik Kediri motif *gumul*, batik Lumajang motif pisang, (dari kiri ke kanan baris 2) batik Magetan motif *pring sedapur*, batik malangan, batik Mojokerto motif *mrico bolong*.



Motif batik : (dari kiri ke kanan baris 1) batik Pacitan motif pace, batik Pamekasan motif serat kayu, batik Probolinggo motif manggur, (dari kiri ke kanan baris 2) batik Ponoroggo motif merak, batik Sampang motif daun-daunan, batik sekardangan Sidoarjo motif mahkota.



Motif batik : (dari kiri ke kanan baris 1) batik Situbondo batik *coto'an*, batik Sumenep motif ayam bekisar, batik Surabaya motif *suroboyoan*, (dari kiri ke kanan baris 2) batik Trenggalek motif *gurdo*, batik Tuban motif merak, batik Tulungagung motif *jarot asem*.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan data yang diperoleh, diolah, dan dianalisis sebagaimana telah dijelaskan pada bab IV, maka hasil penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut:

Media permainan edukatif ular tangga motif batik Jawa Timur dinyatakan sebagai media pembelajaran yang dapat mempermudah proses pembelajaran bagi siswa kelas VIII B SMP Negeri 1 Ngambon Kabupaten Bojonegoro pada KD mengidentifikasi jenis karya Nusantara dengan pokok bahasan apresiasi motif batik Jawa Timur.

Hal ini dibuktikan dengan proses pembelajaran menggunakan media permainan edukatif ular tangga motif batik Jawa Timur melalui hasil observasi aktivitas guru dan siswa yang dilakukan dengan dua kali pertemuan. Penilaian aktivitas pembelajaran yang dilakukan guru kepada siswa yang dinilai oleh wakil kepala sekolah SMPN 1 Ngambon Yuli Triono yaitu menjelaskan tentang pengertian batik, menjelaskan tentang pengertian motif batik, menjelaskan tentang tata cara permainan edukatif ular tangga, membagi siswa dalam kelompok, dalam satu kelas siswa dibagi menjadi

4 kelompok besar, satu kelompok terdiri dari 8 siswa yang berpasangan menjadi 4 pasang, setiap pasang salah satu bertugas sebagai pemain yang menggelindingkan dadu dan menjalankan pion apabila dadu menunjukkan angka 4 maka pion berjalan 4 kotak.

Apabila kotak berisi motif batik maka pasangannya bertugas mencari kartu materi dan mencatat materi yang didapat, namun apabila berhenti di kotak yang berisi tangga maka pion langsung naik tanpa mengambil kartu dan apabila kotak berisi gambar daerah maka pion diam dan tidak mendapat kartu materi. Setelah itu guru mendampingi siswa dan membantu siswa yang kesulitan. Selanjutnya guru menunjuk setiap kelompok untuk mendiskripsikan ciri khas motif daerah di Jawa Timur yang sudah diketahui didepan kelas setelah permainan berakhir, kemudian guru menguji siswa dengan memberikan tes tulis, untuk penutup guru bersama siswa menyimpulkan tentang materi yang baru disampaikan. Pada pertemuan pertama hasil observasi aktivitas guru mencapai 89%, pertemuan kedua mencapai 93%.

Penilaian aktivitas pembelajaran siswa yang dilakukan oleh peneliti yaitu memperhatikan penjelasan guru tentang pengertian dan motif batik, memperhatikan penjelasan guru tentang tata cara permainan edukatif ular tangga, memperagakan bermain permainan edukatif ular tangga, keaktifan siswa bermain permainan ular tangga, keaktifan dan kesiapan siswa saat Guru menunjuk setiap kelompok untuk mendiskripsikan ciri khas motif daerah di Jawa Timur yang sudah diketahui didepan kelas setelah permainan berakhir, ketertiban siswa dalam mengerjakan tes tulis dan ketertiban siswa mengakhiri pelajaran. Pertemuan pertama hasil observasi aktivitas siswa mencapai 86%, pertemuan kedua mencapai 91%.

Dari data yang diperoleh tentang hasil belajar siswa menggunakan media permainan edukatif ular tangga motif batik Jawa Timur yang dilakukan dengan tes tulis kepada siswa pada akhir pembelajaran, dengan Standar nilai Ketuntasan Minimum (SKM) untuk mata pelajaran seni budaya di SMP Negeri 1 Ngambon Kabupaten Bojonegoro, pada Kompetensi Dasar (KD) mengidentifikasi jenis karya Nusantara dengan pokok bahasan mengapresiasi motif batik Jawa Timur adalah 74, menunjukkan hasil nilai siswa yang dinyatakan tuntas berjumlah 32 siswa, sehingga ketuntasan belajar mencapai 100%. Nilai rata-rata yang diperoleh seluruh siswa pada pertemuan 1 adalah 92 dari jumlah nilai mencapai 2928. Pada pertemuan 2 nilai rata-rata siswa mencapai 93 dari jumlah nilai 2961, sehingga terjadi peningkatan hasil belajar siswa dari pertemuan 1 dan pertemuan 2.

Setelah penilaian observasi aktivitas pembelajaran guru dan siswa serta hasil belajar siswa dengan tes tulis sudah diketahui maka media permainan edukatif ular tangga motif batik Jawa Timur efektif dengan terjadi peningkatan nilai dari pertemuan pertama dan pertemuan kedua.

Setelah pembelajaran selesai maka dilakukan penyebaran angket untuk mengetahui respon siswa terhadap media permainan edukatif ular tangga motif batik Jawa timur dengan perolehan prosentase sebesar

84% setuju tetapi ada juga siswa yang berpendapat kurang setuju dengan perolehan prosentase sebesar 16%.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, berikut saran yang dapat diberikan antara lain : penelitian ini bermanfaat untuk membantu guru seni budaya dalam menyampaikan materi apresiasi batik khususnya pada sub bab motif batik Jawa Timur sehingga suasana belajar mengajar lebih menarik dengan menggunakan media permainan. Dalam proses belajar mengajar diharapkan menggunakan media yang dapat mendukung pembelajaran sehingga siswa lebih mengerti dalam menerima materi karena siswa tidak harus diam, mendengarkan, dan membaca saja tetapi siswa berhak ikut serta dalam pembelajaran sehingga materi yang didapat langsung diterima dengan baik, selain mempermudah siswa dalam pembelajaran media juga mempermudah guru untuk menyampaikan materi. Semua media pembelajaran dapat dimanfaatkan dengan baik apabila isi dari media tersebut sesuai dengan isi materi yang disampaikan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Penelitian ini dapat dijadikan acuan bagi sekolah untuk membantu menyelesaikan masalah yang terjadi selama proses belajar mengajar berlangsung, terutama dalam pembelajaran apresiasi motif batik Jawa Timur dalam mata pelajaran seni budaya.

Selain itu juga bermanfaat untuk siswa yaitu membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran seni budaya karena menggunakan media yang menarik yaitu media permainan ular tangga sehingga siswa dapat belajar sambil bermain dan dapat terlibat langsung dalam proses belajar mengajar.

Penelitian ini juga bermanfaat karena dapat menyumbang media baru bagi SMP Negeri 1 Ngambon sehingga kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menarik dan tidak membosankan. Penelitian ini adalah langkah awal karena media permainan edukatif ular tangga motif batik Jawa Timur dapat dijadikan contoh untuk media sejenis dengan materi yang berbeda sebagai media pembelajaran sehingga tercipta variasi media yang beragam dan bermanfaat bagi guru dan siswa.

Penelitian ini belum sempurna akan tetapi dapat dijadikan pedoman bagi peneliti selanjutnya mengenai pengembangan media pembelajaran sehingga diperoleh media pembelajaran yang lebih baik dan lebih bermanfaat bagi guru dan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Anshori, Yusak dan Adi Kusrianto. 2011. Keeksotisan Batik Jawa Timur. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2010. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. 2012. Psikologi Belajar & Mengajar. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Haryanto. 2010. Bimbingan Konseling. Metode Permainan Dalam Pembelajaran (online), (<http://belajarpsikologi.com/>, diakses 24 Maret 2014)

- Mulyani, Sri. 2013. 45 Permainan Tradisional Anak Indonesia. Yogyakarta: Langen Sari Publishing.
- Musfiqon. 2012. Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran. Jakarta: Pt Prestasi Pustakarya.
- Sadiman, Arief S dkk. 1993. Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Santrock, Jhon W. 2007. Perkembangan Anak. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Sewan, 1980. Seni Kerajinan Batik Indonesia. Jakarta: Balai Penelitian Batik dan Kerajinan, Lembaga Penelitian dan Pendidikan Industri, Departemen Perindustrian R.I
- Sudjana, Nana. 1991. Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar. Bandung: CV. Sinar Baru Bandung.
- Susanto, Mikke. 2012. Diksi Rupa Kumpulan Istilah & Gerakan Seni Rupa (edisi revisi). Yogyakarta: DictiArt Lab & Djagad Art House.
- Wulandari, Ari. 2011. Batik Nusantara Makna Filosofis, Cara Pembuatan, dan Industri Batik. Yogyakarta: CV. Andi Offset.