



**PENGEMBANGAN BUKU PANDUAN MEMBUAT
BATIK TEKNIK TULIS JUMPUT PADA
PEMBELAJARAN SENI BUDAYA
DAN KETERAMPILAN KELAS V
DI SD MUHAMMADIYAH 16
SEMARANG**

SKRIPSI

diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan

Oleh :
HERFI SUSANTI
1401413161

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2017**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul “Pengembangan Buku Panduan Membuat Batik Teknik Tulis Jumptu pada Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan Kelas V di SD Muhammadiyah 16 Semarang”, oleh:

Nama : Herfi Susanti

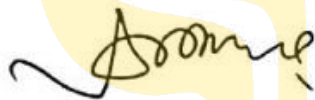
NIM : 1401413161

Program studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD),

telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

Semarang, 18 Juli 2017

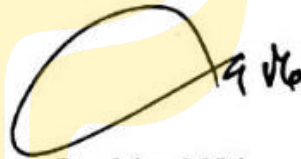
Pembimbing Utama,



Atip Nurharini, S.Pd., M.Pd.

NIP 197711092008012018

Pembimbing Pendamping,



Drs. Jairo, M.Pd.

NIP 195408151980031004

Mengetahui,

Ketua Jurusan PGSD FIP Unnes



Drs. Isa Ansori, M.Pd.

NIP 196008201987031003

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi dengan judul “Pengembangan Buku Panduan Membuat Batik Teknik Tulis Jumptu pada Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan Kelas V di SD Muhammadiyah 16 Semarang” karya,

nama : Herfi Susanti

NIM : 1401413161

Program studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD),

telah dipertahankan dalam Panitia Sidang Ujian Skripsi Program PGSD, FIP,

Universitas Negeri Semarang pada hari Selasa tanggal 8 Agustus 2017

Semarang, 8 Agustus 2017

Panitia Ujian



Ketua,
Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd.

NIP 195604271986031001

Penguji,

Sekretaris,

Drs. Sukardi, S.Pd., M.Pd.

NIP 195905111987031001

Pembimbing Utama,

Dr. Eko Purwanti, M.Pd.

NIP 195710261982032001

Pembimbing Pendamping,

Atip Nurharini, S.Pd., M.Pd.

NIP 197711092008012018

Drs. Jairo, M.Pd.

NIP 195408151980031004

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Herfi Susanti

NIM : 1401413161

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang

menyatakan bahwa karya tulis ilmiah yang berjudul "Pengembangan Buku Panduan Membuat Batik Teknik Tulis Jumptu pada Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan Kelas V di SD Muhammadiyah 16 Semarang" adalah hasil karya penulis sendiri bukan jiplakan dari karya orang lain baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, hal tersebut sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.

Semarang, 8 Agustus 2017



Herfi Susanti

NIM 1401413161

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

“Seni tertinggi guru adalah untuk membangun kegembiraan dalam ekspresi kreatif dan pengetahuan”. (Albert Einstein)

PERSEMBAHAN

1. Skripsi ini saya persembahkan sebagai ungkapan rasa syukur dan terima kasih teruntuk: Ibunda Manisah dan Bapak Rochmat tercinta. Yang senantiasa memberikan kasih sayang dan mendoakanku di setiap langkahku serta selalu memberikan dukungan baik dalam bentuk moral maupun materi.
2. Almamaterku tercinta, Universitas Negeri Semarang.



ABSTRAK

Susanti, Herfi. 2017. *Pengembangan Buku Panduan Membuat Batik Teknik Tulis Jumput pada Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan Kelas V di SD Muhammadiyah 16 Semarang.* Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Semarang. Dosen Pembimbing I, Atip Nurharini, S.Pd., M.Pd., Dosen Pembimbing II, Drs. Jairo, M.Pd. 316 halaman.

Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) merupakan salah satu mata pelajaran yang mengajarkan kreativitas di Sekolah Dasar. Kenyataan di lapangan menunjukkan pembelajaran SBK belum berjalan maksimal, tak terkecuali di SD Muhammadiyah 16 Semarang. Permasalahan ditunjukkan dari hasil belajar peserta didik yang belum memenuhi KKM. Rumusan masalah dalam penelitian adalah bagaimanakah karakteristik media yang sebelumnya digunakan untuk membuat batik pada pembelajaran SBK kelas V di SD Muhammadiyah 16 Semarang, bagaimanakah pengembangan, kelayakan dan, keefektifan buku panduan membuat batik teknik Tulis Jumput pada pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan kelas V di SD Muhammadiyah 16 Semarang.

Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan pengembangan hasil adaptasi Sugiyono meliputi langkah potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi produk, uji coba produk skala kecil, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, dan produk akhir. Subjek penelitian ini adalah guru dan peserta didik kelas V SD Muhammadiyah 16 Semarang. Teknik pengumpulan data berupa tes pilihan ganda dan unjuk kerja untuk hasil belajar kognitif dan psikomotor, sedangkan non tes untuk hasil wawancara, angket, dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan: (1) media yang sebelumnya digunakan untuk membuat batik pada pembelajaran SBK kelas V belum dikembangkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. (2) pengembangan buku panduan, meliputi: bentuk fisik ukuran buku A4 dengan ketebalan 27 halaman; isi buku memuat materi secara ringkas disertai gambar berwarna, contoh dan langkah pembuatan batik teknik Tulis Jumput; (3) penilaian dari ahli media, materi, dan bahasa, masing-masing sebesar 94,6%, 95%, dan 89,2% termasuk dalam kategori sangat layak. (4) Hasil uji keefektifan dengan uji t diperoleh signifikansi 0,000 yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Hasil uji peningkatan rata-rata *pretest* dan *posttest* yang dihitung menggunakan N_{gain} adalah 0,57 termasuk dalam kategori sedang dan unjuk karya peserta didik dengan rata-rata klasikal 82,9 dan telah memenuhi KKM.

Simpulan dari penelitian adalah buku panduan membuat batik teknik Tulis Jumput layak digunakan pada pembelajaran SBK di kelas V SD Muhammadiyah 16 Semarang, dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Saran pada penelitian ini adalah dapat digunakannya buku panduan membuat batik teknik Tulis Jumput dalam pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan yang sesuai dengan pedoman penggunaan buku panduan.

Kata Kunci: batik; buku panduan; teknik Tulis Jumput.

PRAKATA

Alhamdulillahirobbil'alamin, puji syukur ke hadirat Allah Swt. atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul “Pengembangan Buku Panduan Membuat Batik Teknik Tulis Jumptu pada Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan Kelas V di SD Muhammadiyah 16 Semarang”. Skripsi ini merupakan salah satu syarat dalam menyelesaikan studi program S1 Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

Kesuksesan dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan, dukungan, dan bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menuntut ilmu di Universitas Negeri Semarang.
2. Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin penelitian.
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin penelitian.
4. Dr. Eko Purwanti, M.Pd, penguji utama yang telah memberikan perbaikan serta saran atas skripsi yang peneliti susun.
5. Atip Nurharini, S.Pd., M.Pd., pembimbing utama yang selalu memberikan bimbingan, motivasi, dan semangat kepada penulis.
6. Drs. Jaino, M.Pd., pembimbing pendamping yang telah memberikan nasihat, arahan, dan bimbingan kepada penulis.
7. Ghanis Putra Widhanarto, S.Pd., M.Pd., validator ahli media yang telah memberikan penilaian serta perbaikan atas produk buku panduan membuat batik teknik Tulis Jumptu yang peneliti kembangkan.

8. Dra. Yuyarti, M.Pd., validator ahli materi yang telah memberikan penilaian serta perbaikan atas produk buku panduan membuat batik teknik Tulis Jumput yang peneliti kembangkan.
9. Umar Samadhy, M.Pd., validator ahli bahasa yang telah memberikan penilaian serta perbaikan atas produk buku panduan membuat batik teknik Tulis Jumput yang peneliti kembangkan.
10. Kofani, S.Pd., Kepala SD Muhammadiyah 16 Semarang, yang telah memberikan izin penelitian.
11. Guru, karyawan, dan peserta didik SD Muhammadiyah 16 Semarang, yang telah memberikan bantuan selama pelaksanaan penelitian.
12. Kakak adekku, Septiana Retnaning Tyas, S.Pd., dan Ulil Khasanah, yang telah menjadi penyemangat dalam setiap langkahku.
13. Sahabatku, Ahsinunnikmah dan Ukhilla Dhini Meishita, yang selalu setia menemaniku dalam segala hal.
14. *Partnerku*, Rizal Firmansyah, Martin Nugrahaini dan Yana Pratiwi yang selalu punya cara membuatku tertawa.
15. Keluargaku di kampus, HIMA PGSD Unnes 2015 yang telah berhasil mewarnai hidupku dengan segala program kerja dan rasa kebersamaan di dalamnya.
16. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam penyusunan skripsi yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Semoga bimbingan, dukungan, dan bantuan yang telah diberikan kepada peneliti mendapatkan balasan dari Allah Swt. Peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Semarang, 8 Agustus 2017

Peneliti,



Herfi Susanti

NIM 1401413161

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	9
1.3 Pembatasan Masalah.....	9
1.4 Rumusan Masalah.....	9
1.5 Tujuan Penelitian	10
1.6 Manfaat Penelitian	11
1.6.1 Manfaat Teoritis.....	11
1.6.2 Manfaat Praktis	11
1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA	14
2.1 Kajian Teoritis	14
2.1.1 Hakikat Belajar.....	14
2.1.2 Hakikat Pembelajaran	18
2.1.3 Media Pembelajaran.....	21
2.1.3.1 Pengertian Media Pembelajaran	21
2.1.3.2 Landasan Penggunaan Media.....	21
2.1.3.3 Manfaat Media Pembelajaran	23
2.1.3.4 Klasifikasi Media Pembelajaran	24

2.1.3.5	Kriteria Pemilihan Media.....	25
2.1.4	Buku Panduan	26
2.1.4.1	Pengertian dan Teknik Penyusunan Buku Panduan.....	26
2.1.4.2	Penilaian Buku	32
2.1.4.3	Pengembangan Buku Panduan Membuat Batik Teknik Tulis Jumput ...	35
2.1.5	Hasil Belajar.....	37
2.1.6	Hakikat Seni Budaya dan Keterampilan	39
2.1.7	Batik Teknik Tulis Jumput.....	42
2.2	Kajian Empiris	51
2.3	Kerangka Teori	56
2.4	Kerangka Berpikir.....	58
BAB III METODE PENELITIAN		60
3.1	Desain Penelitian	60
3.2	Prosedur Penelitian	61
3.3	Sumber Data atau Subjek Penelitian.....	66
3.4	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	67
3.4.1	Teknik Pengumpulan Data.....	67
3.4.2	Instrumen Pengumpulan Data.....	69
3.5	Uji Coba Instrumen.....	72
3.5.1	Uji Validitas	72
3.5.2	Uji Reliabilitas	74
3.5.3	Taraf Kesukaran.....	76
3.5.4	Daya Pembeda	78
3.6	Teknik Analisis Data.....	80
3.6.1	Analisis Data Produk Buku Panduan Membuat Batik Teknik Tulis Jumput	80
3.6.2	Analisis Tanggapan Guru dan Peserta Didik	81
3.6.3	Analisis Keefektifan Produk	82
3.6.3.1	Analisis Data Awal	82
3.6.3.2	Analisis Data Akhir.....	83

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	87
4.1 Hasil Penelitian	87
4.1.1 Hasil Penelitian (<i>Research</i>).....	87
4.1.2. Pengembangan Buku Panduan Membuat Batik Tulis Jumput.....	90
4.1.2.1 Hasil Angket Kebutuhan Guru.....	90
4.1.2.2 Hasil Angket Kebutuhan Peserta Didik	95
4.1.2.3 Rancangan Buku Panduan Membuat Batik Teknik Tulis Jumput.....	101
4.1.2.4 Implementasi Rancangan Buku Panduan Membuat Batik Teknik Tulis Jumput.....	108
4.1.3 Kelayakan Buku Panduan Membuat Batik Teknik Tulis Jumput.....	119
4.1.3.1 Penilaian Ahli Media	119
4.1.3.2 Penilaian Ahli Materi	122
4.1.3.3 Penilaian Ahli Bahasa	125
4.1.3.4. Rekapitulasi Hasil Penilaian Ahli Media, Materi, dan Bahasa	126
4.1.3.5 Hasil Angket Tanggapan Peserta Didik pada Uji Skala Kecil terhadap Buku Buku Panduan Membuat Batik Teknik Tulis Jumput	127
4.1.3.6 Saran Perbaikan secara Umum terhadap Prototype Buku Panduan Membuat Batik Tulis Jumput.....	130
4.1.4 Keefektifan Buku Panduan Membuat Batik Teknik Tulis Jumput.....	135
4.1.4.1 Hasil Angket Tanggapan Peserta Didik Uji Skala Besar.....	135
4.1.4.2 Hasil Angket Tanggapan Guru	135
4.1.4.3 Analisis Data Hasil Belajar Kognitif	139
4.1.4.4 Hasil Unjuk Kerja Membuat Batik Teknik Tulis Jumput.....	135
4.2 Pembahasan.....	146
4.3 Implikasi Hasil Penelitian.....	156
SIMPULAN DAN SARAN	159
5.1 Simpulan	159
5.2 Saran.....	160
DAFTAR PUSTAKA	161
LAMPIRAN.....	165

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Persentase Kemampuan Daya Serap Manusia dari Indera	22
Tabel 2.2	Ukuran dan Bentuk Buku Teks Pelajaran	29
Tabel 2.3	Ukuran Huruf dan Bentuk Huruf Buku.....	30
Tabel 2.4	Perbandingan Ilustrasi dan Teks dalam Buku.....	31
Tabel 2.5	SK dan KD Mata Pelajaran SBK Kelas V	35
Tabel 3.1	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	72
Tabel 3.2	Rincian Hasil Uji Validitas Soal Uji Coba.....	74
Tabel 3.3	Kriteria Koefisien Korelasi Reliabilitas Instrumen.....	75
Tabel 3.4	Uji Reliabilitas Instrumen Tes	76
Tabel 3.5	Hasil Uji taraf Kesukaran Instrumen Tes.....	77
Tabel 3.6	Hasil Uji Daya Beda	79
Tabel 3.7	Instrumen Soal Penelitian	80
Tabel 3.8	Kriteria Penilaian Validasi Ahli	81
Tabel 3.9	Kriteria Penilaian Tanggapan Guru dan Peserta Didik	81
Tabel 3.10	Kriteria <i>N-Gain</i>	86
Tabel 4.1	Rekapitulasi Angket Kebutuhan Guru terhadap Buku Panduan Membuat Batik Teknik Tulis Jumput	91
Tabel 4.2	Rekapitulasi Angket Kebutuhan Peserta Didik terhadap Buku Panduan Membuat Batik Teknik Tulis Jumput.....	96
Tabel 4.3	Desain Buku Panduan Membuat Batik Teknik Tulis Jumput	108
Tabel 4.4	Hasil Angket Penilaian Ahli Media terhadap Buku Panduan	120
Tabel 4.5	Hasil Angket Penilaian Ahli Materi terhadap Buku Panduan.....	123
Tabel 4.6	Hasil Angket Penilaian Ahli Bahasa terhadap Buku Panduan	125
Tabel 4.7	Rekapitulasi Penilaian Ahli Media, Materi, dan Bahasa	127
Tabel 4.8	Rekapitulasi Hasil Angket Tanggapan Peserta Didik Skala Kecil	128
Tabel 4.9	Saran dan Perbaikan Secara Umum terhadap <i>Prototype</i> Buku Panduan Membuat Batik Teknik Tulis Jumput.....	130
Tabel 4.10	Rekapitulasi Hasil Angket Tanggapan Peserta Didik Skala Besar ...	136
Tabel 4.11	Hasil Angket Tanggapan Guru	138

Tabel 4.12 Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik	140
Tabel 4.13 Distribusi Hasil Belajar Kognitif <i>Pretest-Posttest</i>	141
Tabel 4.14 Hasil Analisis <i>t-test</i>	142
Tabel 4.15 Hasil <i>Pretest-Posttest</i> Peserta Didik	143
Tabel 4.16 Hasil Unjuk Kerja Karya Membuat Batik Tulis Jumput.....	144



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Kerucut Pengalaman Dale.....	22
Gambar 2.2	Motif Kawung dan Mega mendung	44
Gambar 2.3	Ikatan Mawar Ganda	47
Gambar 2.4	Ikatan Mawar	47
Gambar 2.5	Menggambar Pola Pada Kain.....	48
Gambar 2.6	Menorehkan Malam Pada Pola Kain	48
Gambar 2.7	Mengikat Kain/ Motif Jumput.....	49
Gambar 2.8	Mewarnai Kain Sesuai Pola dan Ikatan	49
Gambar 2.9	Mengoleskan <i>Waterglass</i> / Pengunci	50
Gambar 2.10	Menghilangkan Malam/ <i>Nglorot</i>	50
Gambar 2.11	Membilas dengan Air Mengalir	50
Gambar 2.12	Taplak Meja Motif Batik Teknik Tulis Jumput	51
Gambar 2.13	Kerangka Teoritis Pengembangan Buku Panduan Membuat Batik Teknik Tulis Jumput	57
Gambar 2.14	Kerangka Berpikir Penelitian.....	59
Gambar 3.1	Desain Pengembangan Buku Panduan.....	60
Gambar 3.2	Prosedur Penelitian Pengembangan	61
Gambar 3.3	<i>One-Group Pretest-Posttest Design</i>	65
Gambar 3.4	Diagram Taraf Kesukaran Soal Valid.....	77
Gambar 4.1	Tampilan Sampul Buku SBK.....	89
Gambar 4.2	Tampilan Materi Buku SBK	89
Gambar 4.3	Desain Sampul Depan Buku Panduan.....	101
Gambar 4.4	Desain Prakata.....	102
Gambar 4.5	Desain Daftar Isi	103
Gambar 4.6	Desain Pedoman Penggunaan Buku Panduan.....	103
Gambar 4.7	Desain Gambar Pembuka Materi	104
Gambar 4.8	Desain Isi Materi	104

Gambar 4.9	Desain Soal Latihan	105
Gambar 4.10	Desain SK, KD, Indikator	106
Gambar 4.11	Desain Daftar Pustaka	106
Gambar 4.12	Desain Galery Motif Batik	107
Gambar 4.13	Desain Sampul Belakang	107
Gambar 4.14	Tampilan Sampul Depan dan Belakang	109
Gambar 4.15	Tampilan Prakata	110
Gambar 4.16	Tampilan Daftar Isi	111
Gambar 4.17	Tampilan Pedoman Penggunaan Buku Panduan	112
Gambar 4.18	Tampilan Gambar Pembuka Materi	113
Gambar 4.19	Tampilan Materi/ Isi	114
Gambar 4.20	Tampilan Soal Latihan	115
Gambar 4.21	Tampilan SK, KD, Indikator	116
Gambar 4.22	Tampilan Daftar Pustaka	117
Gambar 4.23	Tampilan Galery Motif Batik	118
Gambar 4.24	Diagram Persentase Kelayakan Buku Panduan	127
Gambar 4.25	Diagram Persentase Hasil Angket Tanggapan Peserta Didik pada Uji Skala Kecil	129
Gambar 4.26	Tampilan Ilustrasi Sampul Depan Sebelum dan Sesudah Revisi	131
Gambar 4.27	Tampilan Penampang Gambar Sampul Depan Sebelum dan Sesudah Revisi	132
Gambar 4.28	Tampilan Kecerahan Gambar Sebelum dan Sesudah Revisi	132
Gambar 4.29	Tampilan Alinea pada Prakata Sebelum dan Sesudah Revisi	133
Gambar 4.30	Tampilan Isi Buku Sebelum dan Sesudah Revisi	133
Gambar 4.31	Tampilan Bagian Kata “Tulis Jumpat” Sebelum dan Sesudah Revisi	134
Gambar 4.32	Tampilan Daftar Pustaka Sebelum dan Sesudah Revisi	134
Gambar 4.33	Perbaikan Gambar pada Materi Pewarna Alami	135

Gambar 4.34 Diagram Persentase Hasil Angket Tanggapan Peserta Didik pada Uji Skala Besar137

Gambar 4.35 Diagram Persentase Penilaian Unjuk Kerja Membuat Batik Teknik Tulis Jumpt145



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	: Kisi-Kisi Umum Instrumen Penelitian.....	166
Lampiran 2	: Instrumen Wawancara.....	167
Lampiran 3	: Wawancara.....	168
Lampiran 4	: Kisi-Kisi Angket Kebutuhan Peserta Didik.....	172
Lampiran 5	: Angket Kebutuhan Peserta Didik.....	174
Lampiran 6	: Hasil Angket Kebutuhan Peserta Didik.....	177
Lampiran 7	: Rekapitulasi Angket Kebutuhan Peserta Didik.....	180
Lampiran 8	: Kisi-Kisi Angket Kebutuhan Guru.....	182
Lampiran 9	: Angket Kebutuhan Guru.....	184
Lampiran 10	: Hasil Angket Kebutuhan Guru.....	187
Lampiran 11	: Kisi-Kisi Penilaian Ahli Materi.....	190
Lampiran 12	: Angket Penilaian Ahli Materi.....	191
Lampiran 13	: Hasil Validasi Ahli Materi.....	197
Lampiran 14	: Kisi-Kisi Penilaian Ahli Media.....	204
Lampiran 15	: Angket Penilaian Ahli Media.....	205
Lampiran 16	: Hasil Validasi Ahli Media.....	213
Lampiran 17	: Kisi-Kisi Penilaian Ahli Bahasa.....	221
Lampiran 18	: Angket Penilaian Ahli bahasa.....	222
Lampiran 19	: Hasil Validasi Ahli Bahasa.....	228
Lampiran 20	: Indikator Tanggapan Guru.....	234
Lampiran 21	: Angket Tanggapan Guru.....	235
Lampiran 22	: Hasil Tanggapan Guru.....	237
Lampiran 23	: Indikator Tanggapan Peserta Didik.....	239
Lampiran 24	: Angket Tanggapan Peserta Didik.....	240
Lampiran 25	: Hasil Tanggapan Peserta Didik Uji Skala Kecil.....	241
Lampiran 26	: Hasil Tanggapan Peserta Didik Uji Skala Besar.....	242
Lampiran 27	: Kisi-Kisi Soal Uji Coba.....	243
Lampiran 28	: Soal Uji Coba.....	244
Lampiran 29	: Kunci Jawaban Soal Uji Coba.....	248

Lampiran 30 : Hasil Uji Coba	249
Lampiran 31 : Validitas Instrumen	253
Lampiran 32 : Reliabilitas Instrumen.....	255
Lampiran 33 : Taraf Kesukaran Soal	256
Lampiran 34 : Daya Beda Soal	257
Lampiran 35 : Kisi-Kisi Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	258
Lampiran 36 : Soal <i>Pretest-Posttest</i>	259
Lampiran 37 : Kunci Jawaban Soal <i>Pretest-Posttest</i>	262
Lampiran 38 : Hasil <i>Pretest</i>	263
Lampiran 39 : Hasil <i>Posttest</i>	267
Lampiran 40 : Silabus Pembelajaran	270
Lampiran 41 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran I	275
Lampiran 42 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran II.....	287
Lampiran 43 : Rekapitulasi Hasil <i>Pretest-Posttest</i>	298
Lampiran 44 : Hasil Uji Normalitas <i>Pretest -Pretest</i>	299
Lampiran 45 : Hasil <i>t-test</i>	300
Lampiran 46 : Hasil N_{gain}	301
Lampiran 47 : Rubrik Penilaian Unjuk Kerja	302
Lampiran 48 : Hasil Penilaian Unjuk Kerja.....	303
Lampiran 49 : Rekapitulasi Hasil Penilaian Unjuk Kerja.....	304
Lampiran 50 : Lembar Validator Instrumen	306
Lampiran 51 : Surat Izin Validator Ahli	308
Lampiran 52 : Surat Izin Penelitian	311
Lampiran 53 : Surat Keterangan Uji Coba Instrumen	312
Lampiran 54 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian.....	313
Lampiran 55 : Dokumentasi.....	314

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sarana untuk meningkatkan sumber daya manusia yang kompeten, berkualitas dan bermoral. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1 ayat 1 menyebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara. Untuk itu, perlu adanya pembelajaran yang baik dan berkesinambungan untuk mendukung tercapainya harapan dan tujuan pendidikan nasional.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab III Pasal 3 menyebutkan bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Depdiknas, 2003). Untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional tersebut diperlukan pengembangan kurikulum yang sesuai dengan kebutuhan.

Kurikulum yang ada di Indonesia terus berkembang. Hal itu bertujuan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Pemerintah dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar menyatakan bahwa kurikulum SD/MI memuat 8 mata pelajaran, muatan lokal dan pengembangan diri. Adapun 8 Mata Pelajaran yang dimaksud yakni: Pendidikan Agama, Pendidikan Kewarganegaraan, Bahasa Indonesia, Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, Ilmu Pengetahuan Sosial, Seni Budaya dan Keterampilan, Pendidikan Jasmani, serta Olahraga dan Kesehatan.

Berdasarkan Peraturan Menteri tersebut, Seni Budaya dan Keterampilan adalah salah satu mata pelajaran yang wajib diberikan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) merupakan nama mata pelajaran seni budaya yang digunakan pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) sesuai dengan Standar Isi 2006, sedangkan Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) digunakan pada Kurikulum 2013. Penelitian ini menggunakan nama Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) karena kurikulum yang diberlakukan pada tempat penelitian adalah Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan menyatakan bahwa muatan Seni Budaya dan Keterampilan tidak hanya terdapat dalam satu mata pelajaran karena budaya itu sendiri meliputi segala aspek kehidupan. Dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan, aspek budaya tidak dibahas secara tersendiri tetapi terintegrasi dengan seni yang berbasis budaya. Menurut Permendiknas Nomor 41 Tahun 2007 menyatakan proses pembelajaran pada setiap satuan pendidikan dasar dan

menengah harus interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Pendidikan seni merupakan usaha sadar untuk mempersiapkan peserta didik melalui bimbingan, pengajaran dan latihan agar menguasai kemampuan kesenian sesuai peran yang dimainkan (Soehardjo dalam Sobandi, 2008: 44). Susanto (2013: 266) menyatakan bahwa pendidikan Seni Budaya dan Keterampilan bertujuan untuk mengembangkan sikap dan kemampuan siswa untuk berkreasi dan peka dalam berkesenian, atau memberikan kemampuan dalam berkarya dan berapresiasi. Pendidikan seni di SD diutamakan pada pembentukan kesadaran estetis terhadap diri dan lingkungannya melalui aktivitas seni yang ekspresif dan kreatif.

Berdasarkan tujuan tersebut, melalui pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan peserta didik dapat mengembangkan kemampuan yang ada pada dirinya dalam berkarya dan berkreasi. Hal tersebut juga merupakan salah satu usaha guru dalam memberikan bekal kecakapan hidup peserta didik di masa datang. Sesuai dengan diberlakukannya Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) pada tahun 2006, pendidikan kecakapan hidup sudah menjadi suatu kebijakan seiring dengan berlakunya Standar Isi dan Standar Kompetensi Lulusan.

Keterampilan yang telah diberikan pada peserta didik, diharapkan mampu berkembang dan dijadikan sebagai salah satu usaha untuk melakukan kegiatan kewirausahaan di masa depan. Menurut Peter Drucker, kewirausahaan adalah

kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda. Jika dalam pelaksanaannya mampu menciptakan kreativitas melalui ide dan pengetahuan dari diri sendiri, berarti mereka telah berhasil melaksanakan ekonomi kreatif yaitu sebuah konsep di era ekonomi baru yang mengintensifkan informasi dan kreativitas dengan mengandalkan ide dan pengetahuan dari sumber daya manusia sebagai faktor produksi yang utama (wikipedia).

Kreativitas yang dapat dikembangkan dan dijadikan ide pengetahuan pada pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan salah satunya adalah membuat batik. Jusmani (2016:59) mengatakan bahwa para sarjana ahli seni rupa, baik yang berkebangsaan Indonesia maupun yang bangsa asing, belum mencapai kata sepakat tentang apa sebenarnya arti kata batik itu. Ada yang mengatakan bahwa sebutan batik berasal dari kata "*tik*" yang terdapat di dalam kata "*titik*". *Titik* berarti juga tetes. Memang dalam membuat kain batik dilakukan pula penetasan lilin di atas kain putih. Sedangkan Arini (2011:1) mengatakan bahwa berdasarkan etimologi dan terminologinya, batik merupakan rangkaian kata *mbat* dan *tik*. *Mbat* dalam bahasa Jawa diartikan sebagai *ngembat* atau melempar berkali-kali, sedangkan *tik* berasal dari kata titik. Jadi membatik berarti melempar titik-titik berkali-kali pada kain. Sehingga akhirnya bentuk-bentuk titik tersebut berhimpitan menjadi bentuk garis.

Membuat batik merupakan salah satu materi yang di ajarkan pada mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan kelas V di SD Muhammadiyah 16 Semarang. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara peneliti pada tanggal 13 Januari 2017 menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran sudah sesuai

dengan standar proses pendidikan, namun masih belum optimal karena beberapa faktor yang kurang mendukung dalam proses pembelajaran. Salah satunya yaitu guru dalam menyampaikan materi membuat batik belum menggunakan media yang menunjang proses pembelajaran, seperti tidak menggunakan media pembelajaran power point, video tentang cara membuat batik. Pada mata pelajaran SBK di kelas V juga dikemukakan bahwa belum ada buku khusus yang berisi panduan membuat keterampilan seperti membuat batik. Untuk meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran SBK diperlukan media pembelajaran yang menarik agar dapat menumbuhkan semangat, minat, serta mengaktifkan proses belajar mengajar di kelas. Permasalahan peserta didik kelas V SD Muhammadiyah 16 Semarang dalam pembelajaran SBK didukung data hasil belajar membuat batik pada semester 1 masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 75. Data hasil belajar membuat batik menunjukkan bahwa 19 dari 36 nilai peserta didik (52,77%) tidak memenuhi KKM dan 17 dari 36 nilai peserta didik (47,22%) memenuhi KKM. Sehingga dari data tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik kelas V SD Muhammadiyah 16 Semarang masih kurang optimal dan perlu diperbaiki. Melihat kenyataan dilapangan solusi yang ditawarkan melalui penelitian ini adalah mengembangkan media yang menarik, mudah dipelajari, serta dapat membantu dalam proses pembelajaran bagi guru dan peserta didik. Media yang dimaksud berupa buku panduan membuat batik berfungsi untuk menambah keterampilan peserta didik. Buku panduan berisi cara membuat batik teknik Tulis Jumput yaitu sebuah cara membuat batik dengan mengkombinasikan antara batik tulis dan

jumpit pada satu kain, dilengkapi dengan gambar yang besar serta keterangan dalam setiap proses membuat batik agar memudahkan peserta didik dalam belajar. Penggabungan batik tulis dan jumpit pada satu kain bertujuan untuk meningkatkan kreativitas membuat batik peserta didik agar dapat menghasilkan motif hias yang beranekaragam.

Peserta didik mendapat pendidikan dari guru di sekolah yang terjadi didalam proses pembelajaran dengan bantuan media. Munadi (2008:7) mengatakan media adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Menurut Kemp dan Dayton (dalam Arsyad, 2013:39) salah satu media pembelajaran berkategori media cetak yang digunakan guru dan peserta didik dalam pembelajaran adalah buku teks.

Buku teks pelajaran adalah buku yang umum digunakan dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 2 Tahun 2008 Pasal 1 tentang buku, menyebutkan bahan ajar dapat berupa buku teks, buku panduan, buku pengayaan serta buku referensi. Buku panduan merupakan buku yang memuat prosedur, deskripsi materi pokok, dan model pembelajaran. Sedangkan Prastowo (2015:42) mengatakan buku panduan termasuk contoh dari bahan ajar yang berbasis cetak. Bahan cetak (*printed*), yakni sejumlah bahan yang disiapkan dalam kertas, yang dapat berfungsi untuk keperluan pembelajaran atau penyampaian informasi. Jadi dapat disimpulkan bahwa buku panduan merupakan media cetak yang digunakan sebagai bahan ajar

didalam kelas memuat prosedur, deskripsi materi pokok yang berfungsi untuk keperluan pembelajaran atau penyampaian informasi.

Berdasarkan permasalahan di atas, buku panduan membuat batik teknik Tulis Jumpt dapat digunakan sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Penelitian yang mendukung dilakukan oleh Pria Santosa, dkk (2016) berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku Seni Budaya dan Keterampilan Materi Membuat Batik Jumpt. Tujuan penelitian ini adalah mencari solusi atas indeks ketercapaian KKM pembelajaran membuat batik jumpt. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development*. Teknik pengumpulan data menggunakan tes unjuk kerja dan teknik non tes (wawancara, angket, dan dokumentasi). Hasil penelitian menunjukkan media pembelajaran buku saku SBK materi membuat batik jumpt di kelas V mampu meningkatkan hasil belajar psikomotor peserta didik yang pada awalnya rata-rata klasikal kelas V 66,36 menjadi 83,98 atau memiliki peningkatan *n-gain* sebesar 0,52. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Afif Fiaizuddaroyin, dkk (2016) yang berjudul Pengembangan Buku Ajar Berbasis Inkuiri Mata Pelajaran SBK Menggambar Pola Batik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media buku ajar berbasis inkuiri sebagai media belajar mandiri yang layak untuk meningkatkan hasil belajar. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development*. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes berupa pilihan ganda. Hasil Penelitian menunjukan bahwa, penilaian pakar ahli materi sebesar 75% (layak), ahli media sebesar 80% (layak), dan ahli bahasa 68,3% (layak), media yang dikembangkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV

SDN Ngijo 01 yang pada awalnya rata-rata 69,4 menjadi 80 atau memiliki peningkatan n-gain sebesar 0,345.

Pada penelitian di atas terdapat persamaan dan perbedaan. Persamaan dalam penelitian tersebut terletak pada jenis penelitian yaitu *Research and Development*, media pembelajaran yang digunakan berupa media cetak yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik, dan dapat meningkatkan hasil belajar Seni Budaya dan Keterampilan khususnya materi tentang batik.. Sedangkan perbedaan pada penelitian di atas terletak pada kelas dan subjek penelitian, serta teknik tes yang digunakan dalam penelitian.

Jenis penelitian yang dilakukan peneliti adalah penelitian *Research and Development*. Pada penelitian terdahulu, jenis penelitian yang digunakan juga *Research and Development* dan diketahui bahwa media cetak yang dikembangkan sesuai kebutuhan peserta didik dapat meningkatkan hasil belajar sehingga penelitian tersebut dapat dijadikan acuan dan memperkuat teori dalam penelitian ini. Pada penelitian ini, peneliti menguji seberapa besar kelayakan buku panduan dan seberapa besar keefektifan penggunaan buku panduan membuat batik teknik Tulis Jumpt pada pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan di kelas V.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul Pengembangan Buku Panduan Membuat Batik Teknik Tulis Jumpt pada Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan Kelas V di SD Muhammadiyah 16 Semarang.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

- 1) Guru belum optimal dalam menggunakan media dalam pembelajaran.
- 2) Minat baca peserta didik masih kurang terhadap buku pelajaran, karena banyak tulisan dan gambar yang monoton.
- 3) Kurang optimalnya pemanfaatan perpustakaan sebagai penyedia buku pendukung pelajaran.
- 4) Kurang adanya variasi dalam membuat motif hias dalam membuat batik.
- 5) Hasil belajar mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan masih rendah.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan beberapa identifikasi masalah yang telah dikemukakan, peneliti membatasi pada permasalahan belum optimalnya media pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti berinisiatif mengembangkan media berupa buku panduan membuat batik teknik Tulis Jumptut yang disesuaikan dengan permasalahan pembelajaran SBK yang terjadi di SD Muhammadiyah 16 Semarang yaitu rendahnya hasil belajar membuat batik pada pembelajaran SBK.

1.4 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah karakteristik media yang sebelumnya digunakan untuk membuat batik pada pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan kelas V di SD Muhammadiyah 16 Semarang?

2. Bagaimanakah pengembangan buku panduan membuat batik teknik Tulis Jumput pada pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan kelas V di SD Muhammadiyah 16 Semarang?
3. Bagaimanakah kelayakan buku panduan membuat batik teknik Tulis Jumput pada pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan kelas V di SD Muhammadiyah 16 Semarang?
4. Bagaimanakah keefektifan buku panduan membuat batik teknik Tulis Jumput pada pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan kelas V di SD Muhammadiyah 16 Semarang?

1.5 Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan karakteristik media yang sebelumnya digunakan untuk membuat batik pada pembelajaran SBK kelas V di SD Muhammadiyah 16 Semarang.
2. Mengembangkan buku panduan membuat batik teknik Tulis Jumput pada pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan kelas V di SD Muhammadiyah 16 Semarang.
3. Mengkaji kelayakan buku panduan membuat batik teknik Tulis Jumput pada pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan kelas V di SD Muhammadiyah 16 Semarang
4. Menguji keefektifan buku panduan membuat batik teknik Tulis Jumput pada pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan kelas V di SD Muhammadiyah 16 Semarang.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik yang bersifat teoritis dan praktis.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian akan memberikan sumbangan teori tentang media pembelajaran buku panduan membuat batik teknik Tulis Jumput di kelas V sekolah dasar yang teruji secara empirik, memberikan kontribusi dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta menjadikan bahan masukan untuk penelitian selanjutnya.

1.6.2 Manfaat Praktis

1.6.2.1 Bagi Peserta Didik

Melalui media pembelajaran buku panduan membuat batik teknik Tulis Jumput, peserta didik dapat meningkatkan minat baca, pengetahuan, dan keterampilan tentang membuat batik, sehingga dapat mencapai hasil belajar yang lebih baik khususnya pada mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan.

1.6.2.2 Bagi Guru

Guru dapat menjadikan buku panduan membuat batik teknik Tulis Jumput sebagai media pembelajaran alternatif yang menarik untuk menjelaskan cara membuat batik kepada peserta didik dalam pembelajaran SBK sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

1.6.2.3 Bagi Sekolah

Menambah koleksi buku di perpustakaan sekolah, referensi dalam pembelajaran yang digunakan sebagai bahan ajar alternatif untuk meningkatkan

hasil belajar peserta didik, sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan sekolah.

1.6.2.4 Bagi Peneliti

Menambah wawasan dan keterampilan peneliti dalam menyusun buku panduan sebagai media pembelajaran untuk dapat dimanfaatkan sebagai buku pendamping yang layak dan menarik bagi peserta didik, serta memiliki kemampuan untuk mengembangkan buku panduan sebagai alternatif media yang dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran di kelas.

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Buku panduan membuat batik teknik Tulis Jumput merupakan salah satu media pembelajaran yang digunakan guru dan peserta didik pada mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan khususnya dalam membuat batik. Buku panduan dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan peserta didik dan guru terhadap media yang digunakan pada mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan. Keterlibatan guru dan peserta didik sangat diperlukan untuk memberikan pendapat serta saran yang dibutuhkan dalam pengembangan buku panduan, agar media yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan sasaran dan dapat membantu saat proses pembelajaran. Buku panduan didesain menggunakan *CorelDraw X7*, ukuran kertas A4 (21 cm x 29,7 cm), bentuk persegi panjang dan ketebalan 27 halaman. Jenis kertas yang digunakan yaitu Ivory untuk bagian sampul dan hvs 100 gram untuk bagian isi.

Konten/ isi buku panduan membuat batik teknik Tulis Jumput terdiri atas sampul depan yang memuat gambar ilustrasi; prakata; daftar isi; pedoman

penggunaan buku panduan; materi; langkah pembuatan batik teknik Tulis Jumput; latihan soal; daftar pustaka, SK KD dan indikator; daftar pustaka; galery motif batik yang berisi kumpulan motif batik tulis dan jumput di Indonesia; dan sampul belakang yang berisi ringkasan isi buku.

Adanya pedoman penggunaan buku panduan digunakan sebagai petunjuk bagi peserta didik. Penggunaan buku panduan yang sesuai dengan pedoman dimaksudkan agar dapat mendukung keberhasilan penggunaan buku panduan dalam pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan kelas V khususnya pada materi membuat batik.

Buku panduan membuat batik teknik Tulis Jumput dapat digunakan pada pembelajaran di dalam kelas maupun di luar kelas, baik secara individu maupun berkelompok. Banyaknya gambar dan keterangan, membuat peserta didik mudah memahaminya sehingga buku ini juga cocok digunakan untuk belajar mandiri peserta didik.

Materi pada isi buku panduan membahas secara khusus tentang cara membuat batik teknik Tulis Jumput, merupakan sebuah cara membuat batik dengan menggabungkan antara teknik batik tulis dan jumput pada satu kain. Buku ini berisi penjelasan mengenai batik teknik Tulis Jumput, alat bahan yang digunakan, contoh batik teknik Tulis Jumput, dan proses pembuatannya. Setiap langkah pembuatan disertai gambar besar dan penjelasan singkat untuk mempermudah peserta didik memahaminya. Adanya berbagai jenis motif batik tulis dan jumput pada akhir isi buku juga dapat digunakan sebagai referensi peserta didik saat menentukan motif yang akan digunakan saat membuat batik.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teoritis

2.1.1 Hakikat Belajar

Belajar adalah ciri khas manusia sehingga manusia dapat dibedakan dengan binatang. Belajar dilakukan manusia seumur hidupnya, kapan saja, dan dimana saja, baik di sekolah, kelas, jalanan, dan dalam waktu yang tidak ditentukan sebelumnya. Sekalipun demikian, belajar dilakukan manusia senantiasa oleh iktikad dan maksud tertentu (Hamdani, 2011:17).

Belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya. Belajar itu akan lebih baik, jika subjek belajar itu mengalami atau melakukannya, jadi tidak bersifat verbalistik (Sardiman, 2011:20).

Belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan perilaku yang relative tetap baik dalam berpikir, merasa, maupun dalam bertindak (Susanto, 2013:4).

Dari berbagai perspektif pengertian belajar sebagaimana dijelaskan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah ciri khas manusia yang dilakukan dengan sengaja dalam keadaan sadar dan dapat dilakukan seumur hidupnya

dengan keadaan waktu yang tidak ditentukan, sebagai hasil proses belajar terdapat perubahan yang ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti berubah pengetahuannya, pemahamannya, sikap dan tingkah lakunya.

Dimiyati (2013:239) mengemukakan faktor yang mempengaruhi belajar ada 2 yaitu intern dan ekstern.

1. faktor intern yang mempengaruhi peserta didik dalam belajar.

a. Sikap terhadap Belajar

Sikap merupakan kemampuan memberikan penilaian tentang sesuatu, yang membawa diri sesuai dengan penilaian.

b. Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan kekuatan mental yang mendorong terjadinya proses belajar.

c. Konsentrasi Belajar

Konsentrasi belajar merupakan kemampuan memusatkan perhatian pada pelajaran.

d. Mengolah Bahan Belajar

Mengolah bahan belajar merupakan kemampuan peserta didik untuk menerima isi dan cara pemerolehan ajaran sehingga menjadi bermakna bagi siswa.

e. Menyimpan Perolehan Hasil Belajar

Menyimpan perolehan hasil belajar merupakan kemampuan menyimpan isi pesan dan cara perolehan pesan.

f. Menggali Hasil Belajar yang Tersimpan

Menggali hasil belajar yang tersimpan merupakan proses mengaktifkan kembali pesan yang telah diterima.

g. Kemampuan Berprestasi atau Unjuk Hasil Belajar

Kemampuan berprestasi atau unjuk hasil belajar merupakan puncak suatu proses belajar. Pada tahap ini peserta didik membuktikan keberhasilan belajar.

h. Rasa Percaya Diri Siswa

Rasa percaya diri timbul dari keinginan mewujudkan diri bertindak dan berhasil. Semakin sering berhasil menyelesaikan tugas, maka semakin memperoleh pengakuan umum, dan selanjutnya rasa percaya diri semakin meningkat.

i. Intelegensi dan Keberhasilan Belajar

Intelegensi dianggap sebagai suatu norma umum dalam keberhasilan belajar. Intelegensi rendah akan berpengaruh terhadap hasil belajar yang rendah jika tidak diiringi dengan proses belajar yang baik.

j. Kebiasaan Belajar

Beberapa kebiasaan belajar yang kurang baik antara lain : (i) belajar pada akhir semester, (ii) belajar tidak teratur, (iii) menyalahgunakan kesempatan belajar, dan lain-lain.

k. Cita-cita Peserta Didik

Cita-cita merupakan motivasi intrinsik yang perlu dididik dan dibina agar pencapaian cita-cita menjadi semakin terarah.

2. faktor ekstern yang mempengaruhi belajar peserta didik.

a. Guru sebagai Pembina Siswa Belajar

Salah satu indikator untuk mengukur keprofesionalan seorang guru adalah dari kemampuan pedagoginya. Guru dengan kualitas pedagogi yang baik akan mencetak peserta didik yang bermutu dan berprestasi, begitu juga sebaliknya.

b. Prasarana dan Sarana Pembelajaran

Prasarana pembelajaran meliputi gedung sekolah, ruang belajar, lapangan olah raga, ruang ibadah, ruang kesenian, dan peralatan olah raga. Sarana pembelajaran meliputi buku pelajaran, buku bacaan, alat dan fasilitas laboratorium sekolah, dan berbagai media pengajaran yang lain.

c. Kebijakan Penelitian

Hasil belajar dinilai dengan ukuran-ukuran guru, tingkat sekolah dan tingkat nasional. Dengan ukuran-ukuran tersebut, seorang siswa yang keluar dapat di golongankan lulus atau tidak lulus.

d. Lingkungan Sosial Siswa di Sekolah

Siswa-siswa di sekolah membentuk suatu lingkungan pergaulan, yang dikenal sebagai lingkungan sosial siswa.

e. Kurikulum Sekolah

Program pembelajaran di sekolah mendasarkan diri pada suatu kurikulum. Kurikulum yang diberlakukan sekolah adalah kurikulum nasional yang disahkan oleh pemerintah, atau suatu kurikulum yang disahkan oleh suatu yayasan pendidikan.

Teori belajar yang mendukung pada kegiatan penelitian ini adalah konstruktivistik. Menurut pandangan konstruktivistik, belajar merupakan suatu proses pembentukan pengetahuan. Pembentukan ini harus dilakukan oleh siswa yang harus aktif melakukan kegiatan, aktif berpikir, menyusun konsep dan memberi makna tentang hal-hal yang sedang dipelajari, tetapi yang paling menentukan terwujudnya gejala belajar adalah niat belajar siswa itu sendiri, sementara peranan guru dalam belajar konstruktivistik berperan membantu agar proses pengkonstruksian pengetahuan oleh siswa berjalan lancar. Guru tidak menstransferkan pengetahuan yang telah dimilikinya, melainkan membantu siswa untuk membentuk pengetahuannya sendiri dan dituntut untuk lebih memahami jalan pikiran atau cara pandang siswa dalam belajar (Siregar, 2015).

Berdasarkan teori diatas, peserta didik harus aktif dalam pembelajaran, menemukan solusi untuk berbagai permasalahan yang terjadi secara langsung dan guru hanya bersifat sebagai fasilitator. Adanya media digunakan sebagai alat bantu peserta didik dalam memecahkan masalahnya.

2.1.2 Hakikat Pembelajaran

Pada hakikatnya pembelajaran merupakan suatu usaha sadar guru atau pengajar untuk membantu siswa, agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya (Kustandi, 2013:5). Dimiyanti (dalam Susanto, 2013:186) mengatakan bahwa, pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional untuk membuat siswa belajar aktif yang menekankan pada penyediaan sumber belajar. Sedangkan, Miarso (1993) (dalam Siregar, 2015:12) menyatakan bahwa pembelajaran adalah usaha pendidikan yang dilaksanakan

secara sengaja, dengan tujuan yang telah ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, serta pelaksanaannya terkendali.

Dari beberapa pengertian pembelajaran yang telah dikemukakan maka dapat disimpulkan beberapa ciri pembelajaran sebagai berikut: a.) merupakan suatu usaha sadar guru untuk membantu siswa, b.) pembelajaran harus membuat peserta didik belajar, c.) tujuan harus ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, d.) pelaksanaannya terkendali, baik isinya, waktu, proses, maupun hasilnya.

Pembelajaran akan berjalan dengan baik jika semua komponen saling mendukung antara satu dengan lainnya. Menurut Sugandi (dalam Hamdani, 2013:48) apabila pembelajaran ditinjau dari pendekatan sistem, dalam prosesnya akan melibatkan berbagai komponen sebagai berikut.

1. Tujuan pembelajaran

Tujuan pembelajaran adalah tujuam yang hendak dicapai setelah mengikuti proses belajar berupa pengetahuan, dan keterampilan atau sikap yang akan mempermudah menentukan kegiatan pembelajaran yang tepat.

2. Subyek Belajar

Peserta didik merupakan komponen utama yang berperan sebagai subyek karena peserta didik yang melakukan proses belajar-mengajar dan sebagai obyek yang diharapkan dapat mencapai perubahan perilaku pada diri subyek belajar.

3. Materi pelajaran

Materi pelajaran merupakan komponen utama dalam proses pembelajaran karena akan memberi warna dan bentuk dari kegiatan pembelajaran.

4. Strategi pembelajaran

Strategi pembelajaran merupakan pola umum mewujudkan proses pembelajaran yang diyakini efektivitasnya untuk mencapai tujuan pembelajaran.

5. Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat atau wahana yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran untuk membantu penyampaian pesan pembelajaran.

6. Penunjang

Komponen penunjang yang dimaksud dalam sistem pembelajaran adalah fasilitas belajar, buku sumber, alat pelajaran, bahan pelajaran yang berfungsi memperlancar, melengkapi, dan mempermudah terjadinya proses pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa komponen berperan penting dan berinteraksi secara efektif untuk mendukung proses pembelajaran. Sehingga dalam mengikuti kegiatan belajar-mengajar peserta didik dapat mencapai hasil belajar yang maksimal. Media pembelajaran termasuk salah satu komponen yang dibutuhkan dalam mencapai keberhasilan tujuan pembelajaran.

2.1.3 Media Pembelajaran

2.1.3.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa Latin, yaitu *medius* yang secara harfiah berarti *tengah, perantara*, atau pengantar. Gerlach dan Ely (1971) (dalam Hamdani 2011:243) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar, media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi agar siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Guru, buku, teks, dan lingkungan sekolah merupakan media.

Menurut Kustandi (2013:8) media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna.

Dengan demikian, media pembelajaran dapat disimpulkan sebagai segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga mendorong terciptanya proses belajar pada diri siswa.

2.1.3.2 Landasan Penggunaan Media

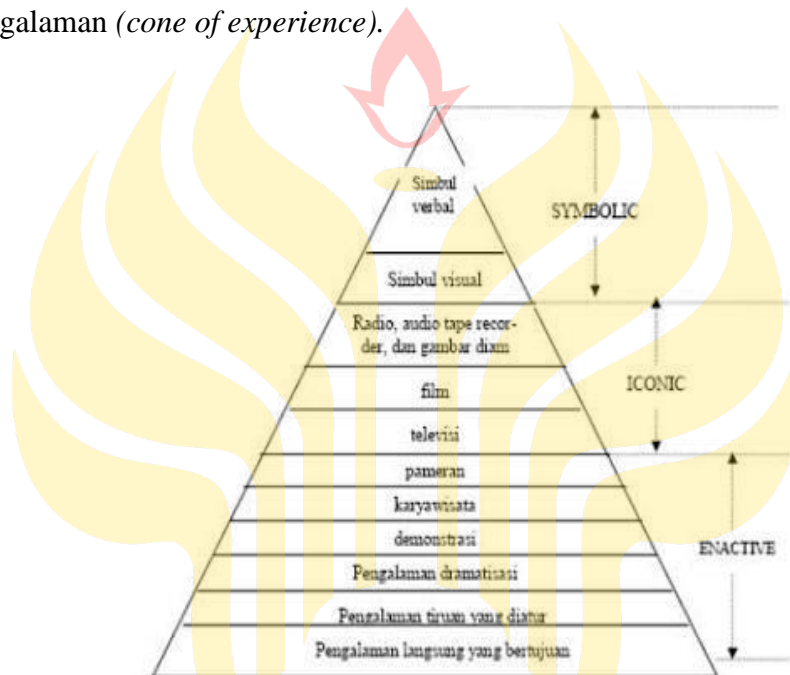
Daryanto (2015: 12) terdapat empat landasan penggunaan media pembelajaran, meliputi:

a. Landasan Filosofis

Landasan filosofis berkaitan dengan cara pandang guru terhadap peserta didik yang memiliki kepribadian, harga diri, motivasi, dan kemampuan pribadi yang beaneka ragam, sehingga penggunaan media pembelajaran tetap dilakukan dengan pendekatan yang humanis.

b. Landasan Psikologis

Kajian psikologi menyatakan bahwa anak akan lebih mudah mempelajari hal yang konkret daripada yang abstrak. Salah satu ahli yang mengungkapkan jenjang konkret-abstrak adalah Edgar Dale, ditunjukkan dengan bagan kerucut pengalaman (*cone of experience*).



Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Dale

Selain itu, terdapat tingkatan persentase kemampuan daya serap manusia berdasarkan alat indera, ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel 2.1 Persentase Kemampuan Daya Serap Manusia dari Penggunaan Indera

Indera	Persentase
Penglihatan	82%
Pendengaran	11%
Perabaan	3,5%
Pencecapan	2,5%
Penciuman	1%

c. Landasan Teknologis

Teknologi pembelajaran adalah teori dan praktik perancangan, pengembangan, penerapan, pengelolaan, serta penilaian proses dan sumber belajar. Teknologi pembelajaran merupakan proses kompleks dan terpadu yang melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan, dan organisasi untuk menganalisis masalah, mencari cara pemecahan, melaksanakan, mengevaluasi, dan mengelola pemecahan masalah-masalah dalam kegiatan belajar yang memiliki tujuan.

d. Landasan Empiris

Landasan empiris berkaitan dengan temuan penelitian yang menunjukkan adanya interaksi antara penggunaan media pembelajaran dan karakteristik belajar peserta didik dalam menentukan hasil belajar. Peserta didik akan memperoleh hasil belajar yang baik apabila menggunakan media yang tepat sesuai karakteristik dan gaya belajarnya.

2.1.3.3 Manfaat Media Pembelajaran

Belajar mengajar merupakan proses komunikasi penyampaian pesan, baik *verbal* maupun *nonverbal* dari pengantar ke penerima untuk ditafsirkan, salah satunya menggunakan media.

Daryanto (2015: 5) mengemukakan manfaat media sebagai berikut.

- a. memperjelas pesan agar tidak verbalistik;
- b. mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indera;
- c. menimbulkan gairah belajar, berinteraksi secara langsung antara peserta didik dan sumber belajar;

- d. memungkinkan anak belajar mandiri sesuai bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya;
- e. memberi rangsangan, pengalaman, dan persepsi yang sama;
- f. menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik.

Berdasarkan uraian, disimpulkan manfaat media adalah memungkinkan terjadinya pembelajaran secara mandiri, meningkatkan gairah belajar, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan pancaindera, serta sebagai perantara untuk menyamakan persepsi sehingga dapat memperjelas pesan.

2.1.3.4 Klasifikasi Media Pembelajaran

Kemp dan Dayton (1985) (dalam Arsyad: 2013:39) mengelompokkan media dalam beberapa jenis, yaitu :

- a. Media cetakan, meliputi bahan-bahan yang disiapkan di atas kertas untuk pengajaran dan informasi. Contoh : buku teks.
- b. Media pajang, pada umumnya digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi di depan kelompok kecil. Contoh: papan tulis, *flip chart*, papan magnet, papan kain, papan buletin, dan pameran.
- c. *Overhead transparencies (OHP)*, transparansi yang diproyeksikan adalah visual baik berupa huruf, lambang, gambar, grafik, atau gabungannya pada lembaran bahan tembus pandang atau plastik yang dipersiapkan untuk diproyeksikan ke sebuah layar atau dinding melalui sebuah proyektor.
- d. Rekaman *audiotape*, pesan dan isi pelajaran dapat direkam pada tape magnetik sehingga hasil rekaman itu dapat diputar kembali pada saat diinginkan. Pesan

dan isi pelajaran itu untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sebagai upaya mendukung terjadinya proses belajar.

- e. Seri slide dan film strips, penyajian multi-image, rekaman video dan film hidup. Film bingkai diproyeksikan melalui *slide projector*.
- f. Komputer, adalah mesin yang dirancang khusus untuk memanipulasi informasi yang diberi kode, melakukan perhitungan sederhana dan rumit.

2.1.3.5 Kriteria Pemilihan Media

Menurut Sanjaya (2008) (dalam Hamdani, 2011:257) mengungkapkan pertimbangan lain dalam memilih media pembelajaran yang tepat, yaitu :

- a. *Access*, artinya kemudahan akses menjadi pertimbangan pertama dalam pemilihan media.
- b. *Cost*, artinya pertimbangan biaya. Biaya yang dikeluarkan untuk penggunaan suatu media harus seimbang dengan manfaatnya.
- c. *Technology*, artinya ketersediaan teknologinya dan kemudahan dalam penggunaannya.
- d. *Interactivity*, artinya mampu menghadirkan komunikasi dua arah atau interaktivitas,
- e. *Organization*, artinya dukungan organisasi atau lembaga dan cara pengorganisasiannya.
- f. *Novelty*, artinya aspek kebaruan dari media yang dipilih. Media yang lebih baru biasanya lebih menarik dan lebih baik. Kriteria yang paling utama dalam pemilihan media adalah sesuai dengan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang ingin dicapai.

2.1.4 Buku Panduan

2.1.4.1 Pengertian dan Teknik Penyusunan Buku Panduan

Buku panduan tergolong buku pendidikan, sejalan dengan klasifikasi Departemen Pendidikan Nasional (2008: 1) yang membagi buku pendidikan menjadi empat, yaitu: buku teks pelajaran, buku pengayaan, buku referensi, dan buku panduan pendidik. Diperkuat Permendiknas No. 2 tahun 2008 pasal 6 (2) selain buku teks pelajaran, pendidik dapat menggunakan buku panduan pendidik, buku pengayaan, dan buku referensi dalam proses pembelajaran. Guna memudahkan klasifikasi dan pengertian buku pendidikan, Permendikbud RI No. 8 tahun 2016 membagi buku menjadi:

- a. buku teks pelajaran, merupakan sumber pembelajaran utama untuk mencapai kompetensi dasar dan kompetensi inti dan dinyatakan layak oleh kementerian Pendidikan dan Kebudayaan untuk digunakan pada satuan pendidikan;
- b. buku nonteks pelajaran adalah buku untuk mendukung proses pembelajaran pada setiap jenjang pendidikan dan jenis buku lain yang tersedia di perpustakaan sekolah.

Menurut Prastowo (2015: 42) buku panduan belajar siswa termasuk contoh bahan ajar yang berbasis cetak. Hal ini mengacu pada pengertian bahan ajar merupakan materi ajar yang dikemas sebagai bahan untuk disajikan dalam pembelajaran. Hamdani (2010: 218) bahan ajar adalah seperangkat materi yang disusun sistematis, baik tertulis maupun tidak tertulis sehingga tercipta suasana yang memungkinkan peserta didik untuk belajar. Jadi, buku panduan merupakan salah satu bentuk bahan ajar, karena dapat membantu mempermudah peserta didik

dalam pembelajaran. Oleh karena itu, dalam penyusunan buku panduan peneliti mengacu pada penyusunan bahan ajar.

Prastowo (2015:50-65) mengemukakan langkah-langkah dalam menyusun bahan ajar sebagai berikut.

a. Melakukan analisis kebutuhan bahan ajar, terdiri atas tiga tahapan:

(a) Menganalisis kurikulum

Analisis kurikulum berkaitan dengan menentukan spesifikasi kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, dan materi pokok yang akan dikuasai peserta didik, disesuaikan dengan pengalaman belajar peserta didik sehingga dapat ditentukan jenis bahan ajar yang cocok.

(b) Menganalisis sumber belajar

Perlu diperhatikan mengenai ketersediaan, kesesuaian, dan kemudahan pemerolehan sumber belajar yang digunakan dalam penyusunan bahan ajar.

(c) Memilih dan menentukan bahan ajar

Pembuatan bahan ajar disesuaikan kebutuhan peserta didik dengan memerhatikan prinsip relevansi, konsistensi, dan kecukupan.

b. Memahami kriteria pemilihan sumber belajar yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, yaitu:

(a) kriteria umum, meliputi keekonomisan pengadaan sumber belajar, kepraktisan penggunaan, kemudahan pemerolehan, dan fleksibilitas untuk berbagai tujuan pembelajaran;

- (b) kriteria khusus. Sumber belajar yang dipilih hendaknya dapat: (a) memotivasi peserta didik; (b) mendukung kegiatan belajar mengajar; (c) dapat diobservasi, dianalisis, dan dicatat secara teliti; (d) dapat memecahkan masalah; (e) berfungsi sebagai alat, metode, atau strategi penyampaian pesan.
- c. Menyusun peta bahan ajar dengan memerhatikan urutan dan sifat bahan ajar. Bahan ajar memiliki dua sifat: (a) *dependent*, adalah bahan ajar yang ada kaitannya dengan bahan ajar lain; dan (b) bahan ajar *independent*, adalah bahan ajar yang berdiri sendiri dan tidak terikat dengan bahan ajar lain.
- d. Memahami struktur bahan ajar
- Struktur bahan ajar terdiri atas judul, petunjuk belajar, kompetensi dasar atau materi pokok, informasi pendukung, latihan, tugas atau langkah kerja, dan penilaian.

Langkah-langkah pokok yang telah dijelaskan merupakan langkah dalam penyusunan bahan ajar secara umum, baik bahan ajar cetak, bahan ajar maket, bahan ajar audio, bahan ajar audiovisual, bahan ajar interaktif, maupun bahan ajar lingkungan. Buku panduan termasuk dalam kategori bahan ajar cetak. Secara spesifik, terdapat teknik penyusunan bahan ajar cetak (Prastowo, 2015: 73) sebagai berikut.

- a. Judul dan materi yang disajikan mengacu kompetensi dasar dan materi pokok sesuai tujuan yang akan dicapai peserta didik;
- b. susunan tampilannya jelas, menarik, judul singkat, terdapat daftar isi, struktur kognitifnya jelas;

- c. bahasa yang digunakan mudah, jelas, dan menggunakan efektif;
- d. dapat digunakan untuk menguji pemahaman;
- e. terdapat stimulan, berkaitan dengan kemenarikan tampilan dan kualitas isi bahan ajar;
- f. kemudahan dibaca, berkaitan dengan pemilihan huruf yang mudah untuk dibaca dan sistematika/ urutan teks bacaan;
- g. materi instruksional, menyangkut pemilihan teks, bahan kajian, dan lembar kerja (*work sheet*);

Penyusunan buku juga perlu memperhatikan prinsip-prinsip rancangan buku (Sitepu, 2015: 127-162), meliputi:

a. Ukuran buku

Ukuran buku mengacu pada standar ukuran kertas ISO (*International Organization for Standardization*) yang disesuaikan jenis/ isi buku serta pembaca sasaran.

Tabel 2.2 Ukuran dan Bentuk Buku Teks Pelajaran

Sekolah	Ukuran Buku	Bentuk
SD/ MI kelas 1-3	A4 (210 x 297 mm)	Vertikal atau <i>landscape</i>
	A5 (148 x 210 mm)	Vertikal atau <i>landscape</i>
	B5 (176 x 250 mm)	Vertikal atau <i>landscape</i>
SD/ MI kelas 4-6	A4 (210 x 297 mm)	Vertikal atau <i>landscape</i>
	A5 (148 x 210 mm)	Vertikal
	B5 (176 x 250 mm)	Vertikal

b. Tata letak

Berkaitan dengan kemudahan pembaca melihat secara cepat keseluruhan judul, subjudul, perincian subjudul, tabel, diagram, dsb., sehingga dapat mendukung situasi belajar peserta didik.

c. Ukuran huruf dan spasi baris

Memilih ukuran huruf yang perlu diperhatikan adalah dapat memuat banyak kata dalam satu baris tanpa melanggar ketentuan jumlah kata dalam satu baris, serta keseimbangan antara spasi kata dan spasi baris.

d. Jenis huruf

Tabel 2.3 Ukuran Huruf dan Bentuk Huruf Buku

Sekolah	Kelas	Ukuran huruf	Bentuk huruf
SD/ MI	1	16Pt-24Pt	Sans-serif
	2	14Pt-16Pt	Sans-serif dan serif
	3-4	12Pt-14Pt	Sans-serif dan serif
	5-6	10Pt-11Pt	Sans-serif dan serif

Keterangan:

- a) Serif adalah huruf yang memiliki kait pada setiap ujung huruf.

Contoh Aa Bb Cc Dd, Aa Bb Cc Dd

- b) Sans-serif adalah huruf yang tidak memiliki kait pada setiap ujung huruf.

Contoh Aa Bb Cc Dd, Aa Bb Cc Dd

e. Spasi dan struktur

Spasi digunakan untuk memperjelas dan memahami struktur isi teks secara sistematis. Penggunaan spasi yang konsisten akan membantu pembaca untuk mengidentifikasi struktur gagasan dalam teks, mempercepat laju membaca, dan menentukan bagian penting.

f. Diagram dan Ilustrasi

Informasi dapat disajikan dalam bentuk teks, ilustrasi, atau teks dan ilustrasi.

Teks yang dilengkapi ilustrasi akan paling lama diingat dibandingkan kedua penyajian lainnya. Ilustrasi berperan untuk menarik perhatian pembaca; membuat konsep lebih konkret; menghindarkan istilah-istilah teknis;

menjelaskan konsep visual; menjelaskan konsep spasial. Ilustrasi dapat juga disajikan dalam bentuk tabel dan grafik. Perbandingan antara ilustrasi dan teks dalam buku dijelaskan dalam tabel berikut.

Tabel 2.4 Perbandingan Ilustrasi dan Teks dalam Buku

Sekolah	Ilustrasi : Teks
Prasekolah	90 : 10
SD/ MI kelas I-III	60 : 40
SD/ MI kelas I-IV	30 : 70
SMP/ MTs	20 : 80
SMA/ MA/ SMK/ MAK	10 : 90

g. Anatomi buku

Terdapat dua unsur pokok yaitu kulit dan isi buku.

- (a) Kulit buku terdiri atas kulit depan (memuat judul buku, subjudul, nama penulis, ilustrasi, nama penerbit, logo penerbit); kulit punggung (memuat judul buku, subjudul, nama penulis, logo penerbit); dan kulit belakang (memuat sinopsis buku, pembaca sasaran, riwayat singkat dan foto penulis, nomor ISBN).
- (b) Bagian depan memuat halaman judul separuh/ perancis (halaman kanan: i); halaman kosong (halaman kiri: ii); halaman judul utama (halaman kanan: iii); halaman hak cipta (halaman kiri: iv); halaman daftar isi (halaman kanan: v); halaman kata pengantar (halaman kanan: vi).
- (c) Bagian teks buku memuat bahan pelajaran yang akan disampaikan kepada peserta didik.
- (d) Bagian belakang memuat glosari (bila perlu), daftar pustaka, dan indeks (bila perlu).

2.1.4.2 Penilaian Buku Panduan

Selain memperhatikan teknik penyusunan dan prinsip rancangan, buku yang baik memiliki empat aspek yang dinilai dari segi kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, dan kegrafikan (Depdiknas 2008: 28). Penilaian buku mengacu pada instrumen penilaian buku dari Badan Standar Nasional Pendidikan BSNP (Muslich, 2010) sebagai berikut.

a. Penilaian ahli materi, meliputi

a) Kelayakan isi

- (a) Kesesuaian materi dengan KI dan KD (kelengkapan materi; keluasan materi; kedalaman materi)
- (b) Keakuratan materi (keakuratan konsep dan definisi; keakuratan data dan fakta; keakuratan contoh dan kasus; keakuratan gambar, diagram, dan ilustrasi; keakuratan istilah; keakuratan notasi, simbol, dan ikon; keakuratan acuan pustaka)
- (c) Kemutakhiran materi (kesesuaian materi dengan perkembangan ilmu; contoh dan kasus dalam kehidupan sehari-hari; gambar, diagram, dan ilustrasi dalam kehidupan sehari-hari; menggunakan contoh kasus yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari kemutakhiran pustaka)
- (d) Mendorong keingintahuan (mendorong rasa ingin tahu; menciptakan kemampuan bertanya)

b) Kelayakan penyajian

- (a) Teknik penyajian (konsistensi sistematika sajian dalam kegiatan belajar; keruntutan konsep)

- (b) Pendukung penyajian (contoh soal dalam setiap kegiatan belajar; soal latihan pada akhir kegiatan belajar; kunci jawaban soal latihan; umpan balik soal latihan; pengantar; glosarium; daftar pustaka; rangkuman)
 - (c) Penyajian pembelajaran (keterlibatan peserta didik)
 - (d) Koherensi dan keruntutan alur pikir (ketertautan antarkegiatan belajar/ sub kegiatan belajar/ alinea; ketuhan makna dalam kegiatan belajar/ sub kegiatan belajar/ alinea)
- c) Penilaian kontekstual
- (a) Hakikat kontekstual (keterkaitan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata peserta didik; kemampuan mendorong siswa membuat hubungan antarpengertian yang dimiliki peserta didik dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari)
 - (b) Komponen kontekstual (konstruktivisme, menemukan, bertanya, masyarakat belajar, pemodelan, refleksi, penilaian yang sebenarnya)
- b. Penilaian ahli media
- a) Kelayakan kegrafikan
 - (a) Ukuran buku (kesesuaian ukuran buku dengan standar ISO; kesesuaian ukuran dengan materi isi buku)
 - (b) Desain sampul buku (penampilan tata letak sampul muka, belakang dan punggung secara harmonis memiliki irama dan kesatuan serta konsisten; menampilkan pusat pandang yang baik; warna unsur tata letak harmonis dan memperjelas fungsi; ukuran huruf judul dominan dan proporsional dibanding ukuran buku dan nama pengarang; warna

judul kontras dengan latar belakang; tidak banyak kombinasi jenis huruf; menggambarkan isi/ materi ajar dan mengungkapkan karakter objek; bentuk, warna, ukuran, proporsi objek sesuai realita)

- (c) Desain isi buku (penempatan unsur tata letak konsisten berdasar pola; pemisahan antarparagraf jelas; bidang cetak dan margin proporsional; margin dua halaman yang berdampingan proporsional; spasi antar teks dan ilustrasi sesuai; judul, subjudul, dan angka halaman; ilustrasi dan keterangan gambar; penempatan ilustrasi sebagai latar belakang tidak mengganggu judul, teks angka halaman; penempatan judul, subjudul, ilustrasi, dan keterangan gambar tidak mengganggu pemahaman; tidak terlalu banyak jenis huruf; penggunaan variasi huruf tidak berlebihan; lebar susunan teks normal; spasi antarbaris susunan teks normal; spasi antarhuruf normal; hierarki judul-judul jelas, konsisten, dan proporsional; tanda pemotongan kata; mampu menangkap makna/ arti objek; bentuk akurat dan proporsional sesuai kenyataan; kreatif dan dinamis).

b) Kelayakan bahasa

- (a) Lugas (ketepatan struktur kalimat; keefektifan kalimat; kebakuan istilah)
- (b) Komunikatif (pemahaman terhadap pesan/ informasi)
- (c) Dialogis dan interaktif (kemampuan memotivasi peserta didik; kemampuan mendorong berpikir kritis)

- (d) Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik (kesesuaian dengan perkembangan intelektual dan emosional peserta didik)
- (e) Kesesuaian dengan kaidah bahasa (ketepatan tata bahasa dan ejaan)
- (f) Penggunaan istilah, simbol, atau ikon (konsistensi penggunaan istilah; konsistensi penggunaan simbol atau ikon)

2.1.4.3 Pengembangan Buku Panduan Membuat Batik Teknik Tulis Jumput

Pengembangan buku panduan membuat batik teknik Tulis Jumput dimaksudkan untuk meningkatkan, mengembangkan, dan memperkaya kemampuan peserta didik mengenai materi membuat batik. Pengembangan buku panduan ini dilatarbelakangi oleh kurang tersedianya buku pendamping mata pelajaran SBK, khususnya pada materi membuat batik kelas V SD Muhammadiyah 16 Semarang. SK dan KD mata pelajaran SBK kelas V sebagai berikut.

Tabel 2.5 SK dan KD Mata Pelajaran SBK Kelas V

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
2. Mengekspresikan diri melalui karya seni rupa.	2.3 Membuat motif hias dasar jumputan pada kain.

Di sebutkan dalam kompetensi dasar 2.3, teknik membuat batik yang digunakan untuk membuat motif hias adalah jumputan. Dalam pengembangan buku panduan, selain mengacu pada kompetensi yang telah ditentukan, peneliti melakukan perluasan materi dengan mengkombinasikan batik jumput dengan batik tulis, sehingga keterampilan peserta didik tidak hanya terbatas pada kompetensi yang ada pada pembelajaran. Buku panduan membuat batik teknik

Tulis Jumput berisi materi mengenai pengertian batik, alat dan bahan, serta cara pembuatan batik, dilengkapi dengan gambar yang mendukung materi. Buku panduan dikemas dalam bentuk yang unik, disertai dengan pemunculan karakter baru yang menjadi ciri khas, sehingga dapat menarik minat baca peserta didik. Bahasa yang digunakan dalam buku panduan disesuaikan dengan tingkat usia peserta didik, sehingga mudah dipahami. Hal ini sesuai dengan Depdiknas (2008:12) buku yang baik adalah buku yang ditulis menggunakan bahasa yang baik dan mudah dimengerti, disajikan secara menarik dilengkapi dengan gambar dan keterangan-keterangannya, isi buku menggambarkan sesuatu yang sesuai dengan ide penulisnya.

Buku panduan membuat batik teknik Tulis Jumput sebagai media pembelajaran memiliki fungsi sebagai berikut.

a) Fungsi atensi

Buku panduan disajikan secara berbeda dengan buku teks pelajaran yang biasa digunakan guru, sehingga membuat peserta didik tertarik untuk mempelajari materi yang ada di dalamnya.

b) Fungsi afektif

Buku panduan disusun sesuai kebutuhan peserta didik, sehingga mereka dapat menerima materi yang disampaikan melalui buku tersebut dengan baik.

c) Fungsi kognitif

Materi dalam buku panduan disertai dengan penjelasan agar peserta didik memperoleh gambaran mengenai objek yang dimaksud, sehingga pikiran dan gagasannya berkembang/ alam kognitifnya semakin kaya dan luas.

d) Fungsi imajinatif

Buku panduan dilengkapi dengan gambar-gambar yang dapat menarik perhatian siswa. Gambar-gambar tersebut juga akan menstimulus siswa untuk mengembangkan karya-karya yang beraneka ragam, tidak terpaku pada kompetensi yang telah ditentukan dalam pembelajaran.

e) Fungsi motivasi

Buku panduan sebagai media pembelajaran akan mempermudah siswa dalam menerima pelajaran, sehingga menimbulkan dorongan dari dalam diri peserta didik untuk belajar.

f) Fungsi sosio-kultural

Buku panduan memiliki kemampuan memberikan rangsangan karena disusun dengan memperhatikan karakteristik dan latar belakang masing-masing peserta didik, sehingga dapat menyamakan persepsi dan pengalaman belajar.

Dapat disimpulkan bahwa buku panduan membuat batik teknik Tulis Jumput memiliki fungsi atensi, afektif, kognitif, imajinatif, motivasi, dan sosio-kultural, yang akan mempengaruhi aktivitas peserta didik dalam pembelajaran.

2.1.5 Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajar. Hasil belajar meliputi 3 ranah penilaian yaitu: (1) ranah kognitif, (2) ranah afektif, dan (3) ranah psikomotor (Poerwanti, 2008:27). Sedangkan Susanto (2013:6), ada 3 macam hasil belajar meliputi:

1) Pemahaman Konsep

Pemahaman diartikan sebagai kemampuan peserta didik untuk menerima, menyerap, dan memahami arti materi atau bahan yang dipelajari serta sejauh mana peserta didik dapat memahami serta mengerti apa yang dibaca, yang dilihat, yang dialami, atau yang dirasakan berupa hasil penelitian atau observasi langsung.

2) Keterampilan Proses

Keterampilan proses merupakan keterampilan berproses, berperilaku, dan berinteraksi yang mengarah kepada pembangunan kemampuan mental, fisik, dan sosial yang mendasar sebagai penggerak kemampuan yang lebih tinggi dalam diri peserta didik.

3) Sikap

Sikap yang dimiliki peserta didik tidak hanya merupakan aspek mental saja, melainkan mencakup respon fisik yang harus ada kekompatan secara serempak, komunikasi yang spontan dan tindakan yang terarah. Sikap merujuk pada perbuatan, perilaku, atau tindakan seseorang.

Maka dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah penilaian akhir dari proses dan pengenalan yang telah dilakukan berulang-ulang menyangkut ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar turut serta dalam membentuk pribadi individu yang ingin selalu mencapai hasil lebih baik sehingga dapat merubah cara berfikir serta menghasilkan perilaku yang lebih baik.

2.1.6 Hakikat Seni Budaya dan Keterampilan

Pendidikan seni budaya dan keterampilan (SBK) pada dasarnya merupakan pendidikan seni yang berbasis budaya yang aspeknya-aspeknya, meliputi; seni rupa, seni musik, seni tari dan keterampilan. Pendidikan kesenian sebagaimana yang dinyatakan Ki Hajar Dewantara dalam Bastomi (1993:20), merupakan salah satu faktor penentu dalam membentuk kepribadian anak.

Pendidikan SBK di sekolah dasar memiliki fungsi dan tujuan untuk mengembangkan sikap dan kemampuan dalam berkarya dan berapresiasi. Pendidikan SBK memiliki peranan dalam pembentukan pribadi peserta didik yang harmonis dengan memerhatikan kebutuhan perkembangan anak dalam mencapai multi-kecerdasan yang terdiri atas kecerdasan intrapersonal, interpersonal, visual, musikal, linguistik, logika, matematis, naturalis, dan kecerdasan kreativitas, kecerdasan spiritual, moral, serta kecerdasan emosional.

Dalam pembelajaran SBK diperlukan pemilihan metode pembelajaran yang tepat karena akan berdampak terhadap efektivitas pencapaian kompetensi pembelajaran yang telah ditetapkan. Dalam pembelajaran ini gabungan dari pembelajaran yang dilakukan menekankan pada pemberian pengalaman kepada siswa. Ketersediaan sarana pembelajaran juga sangat diperlukan guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran.

Muatan mata pelajaran SBK sebagaimana yang diamanatkan dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 tahun 2005 tentang Badan Standar Nasional Pendidikan tidak hanya terdapat dalam satu mata pelajaran karena budaya itu sendiri, yakni meliputi segala aspek kehidupan. Dalam mata

pelajaran SBK, aspek budaya tidak dibahas secara tersendiri tetapi terintegrasi dengan seni. Karena itu, mata pelajaran SBK pada dasarnya merupakan pendidikan seni yang berbasis budaya.

Pendidikan SBK sebagai mata pelajaran di sekolah dirasakan sangat penting keberadaannya bagi siswa, karena pelajaran ini memiliki sifat multilingual, multidimensional, dan multikultural. Multilingual berarti bertujuan mengembangkan kemampuan mengekspresikan diri dengan berbagai cara. Multidimensional berarti bahwa mengembangkan kompetensi kemampuan dasar siswa yang mencakup persepsi, pengetahuan, pemahaman, analisis, evaluasi, apresiasi, dan produktivitas dalam menyeimbangkan fungsi otak kanan dan kiri, dengan memadukan unsur logika, etika, dan estetika. Adapun multikultural berarti bertujuan menumbuhkembangkan kesadaran dan kemampuan berapresiasi terhadap keragaman budaya lokal dan global sebagai pembentukan sikap menghargai, demokratis, beradab, dan hidup rukun dalam masyarakat dan budaya yang majemuk. Secara spesifik mata pelajaran SBK meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

- a. Seni rupa, mencakup pengetahuan, keterampilan, dan nilai dalam menghasilkan karya seni berupa lukisan, patung, ukiran, cetak-mencetak, dan sebagainya.
- b. Seni musik, mencakup kemampuan untuk menguasai olah vokal, memainkan alat musik, apresiasi terhadap gerak tari.
- c. Seni tari, mencakup keterampilan gerak berdasarkan olah tubuh dengan, dan, tanpa rangsangan bunyi, apresiasi terhadap gerak tari.

- d. Seni drama, mencakup keterampilan pentas dengan memadukan seni musik, seni tari, dan peran.
- e. Keterampilan, mencakup segala aspek kecakapan hidup (*life skills*), yang meliputi keterampilan personal, sosial, vokasional, dan akademik.

Di antara keempat bidang seni yang ditawarkan, minimal diajarkan satu bidang seni sesuai dengan kemampuan sumber daya manusia serta fasilitas yang tersedia. Pada sekolah yang mampu menyelenggarakan pembelajaran lebih dari satu bidang seni, peserta didik diberi kesempatan untuk memilih bidang seni yang akan diikutinya. Pada tingkat sekolah dasar, mata pelajaran keterampilan ditekankan pada keterampilan vokasional, khususnya kerajinan tangan.

Tujuan pembelajaran merupakan komponen pertama yang harus ditetapkan dalam proses pembelajaran. Peranan tujuan pembelajaran sangat penting untuk menentukan arah proses belajar mengajar. Mata pelajaran SBK di sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah bertujuan untuk mengembangkan sikap dan kemampuan peserta didik agar dapat berkreasi, berkeaktifan, dan menghargai kerajinan atau keterampilan seseorang.

Rohidi (2003:33), mengungkapkan: "seni sebagai media dalam pendidikan untuk meningkatkan kreativitas peserta didik." Melalui pendidikan SBK, potensi yang dimiliki siswa sejak lahir untuk bergerak secara bebas dapat dikembangkan secara optimal.

Pendidikan SBK diberikan di sekolah karena keunikan, kebermaknaan, dan kebermanfaatannya terhadap kebutuhan perkembangan peserta didik, yang terletak pada pemberian pengalaman estetik dalam bentuk kegiatan berekspresi

atau berkreasi dan berapresiasi pendekatan “belajar dengan seni”, “belajar melalui seni”, dan “belajar tentang seni”. Peran ini tidak dapat diberikan oleh mata pelajaran lain.

Mata pelajaran SBK bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan, sebagai berikut:

1. Memahami konsep dan pentingnya seni budaya dan keterampilan.
2. Menampilkan sikap apresiasi terhadap seni budaya dan keterampilan.
3. Menampilkan kreativitas melalui seni budaya dan keterampilan.
4. Menampilkan peran serta dalam seni budaya dan keterampilan dalam tingkat lokal, regional, maupun global.

Pendidikan SBK memiliki fungsi dan tujuan untuk mengembangkan sikap dan kemampuan siswa untuk berkreasi dan peka dalam berkesenian, atau memberikan kemampuan dalam berkarya dan berapresiasi (Susanto, 2013).

2.1.7 Batik Teknik Tulis Jumput

Batik teknik Tulis Jumput merupakan sebuah cara pembuatan batik yang dikembangkan peneliti dengan mengkombinasikan 2 jenis batik yaitu tulis dan jumput, tujuannya supaya menghasilkan ragam hias 2 jenis batik dalam satu kain. Pada dasarnya, setiap membuat jenis batik tidak jauh berbeda dalam proses pembuatannya. Seperti yang dikatakan Arini (2011:1), batik selalu mengacu pada dua hal yaitu: (1) teknik pewarnaan (2) pemberian motif pada kain dengan teknik tertentu untuk memunculkan kekhasan.

Bedasarkan etimologi dan terminologinya, batik merupakan rangkaian kata *mbat* dan *tik*. *Mbat* dalam bahasa Jawa diartikan sebagai *ngembat* atau

melempar berkali-kali, sedangkan *tik* berasal dari kata titik. Jadi, membatik berarti melempar titik-titik berkali-kali pada kain. Sehingga akhirnya bentuk-bentuk titik tersebut berhimpitan menjadi bentuk garis. Ada juga yang berpendapat bahwa batik berasal dari gabungan dua kata bahasa Jawa *amba* yang bermakna menulis dan *titik* yang bermakna titik.

Seiring dengan perkembangan jaman, teknik membatik mulai berkembang antara lain (a) teknik ikat celup (*jumputan*), (b) teknik tulis menggunakan malam dan canting, (c) teknik cap, (d) teknik printing di negara maju seperti China. Batik merupakan kerajinan yang memiliki nilai seni tinggi dan telah menjadi bagian dari budaya Indonesia (Musman, 2011:1).

Membatik tulis umumnya tidak jauh berbeda dengan kerja menulis. Menurut Arini (2011) batik tulis dikerjakan dengan menggunakan canting. Canting merupakan alat yang terbuat dari tembaga yang dibentuk bisa menampung malam (lilin batik). Ujungnya berupa saluran/ pipa kecil untuk keluarnya malam yang digunakan untuk membentuk gambar pada permukaan bahan yang akan dibatik.

Alat dan bahan yang disiapkan untuk membuat batik tulis yaitu:

(1) Kain mori

Mori adalah bahan baku batik dari katun. Kualitas mori bermacam-macam dan jenisnya sangat menentukan baik buruknya kain batik yang dihasilkan

(2) Lilin (Malam)

Ada berbagai macam jenis malam yang bisa digunakan, dan tiap jenis malam berpengaruh pada hasil dari batik.

(3) Kompot

Wajan dan kompor kecil untuk memanaskan lilin. Kompor yang digunakan biasanya menggunakan bahan bakar minyak tanah.

(4) Zat pewarna

Zat pewarna batik dapat berasal dari pewarna sintesis maupun alami.

(5) Canting

Canting merupakan alat untuk melukis atau menggambar dengan coretan lilin/malam pada mori.

Beberapa contoh ragam hias batik tulis sebagai berikut.



Gambar 2.2 Motif Kawung (Jogjakarta) (Kiri) dan Motif Mega Mendung (Cirebon) (Kanan)

Menurut Musman (2011:31), adapun tahapan dalam proses pembuatan batik tulis yaitu:

- (1) Membuat desain batik (*molani*), tahap awal dalam membatik dilakukan dengan membuat pola atau gambar lukisan motif batik.

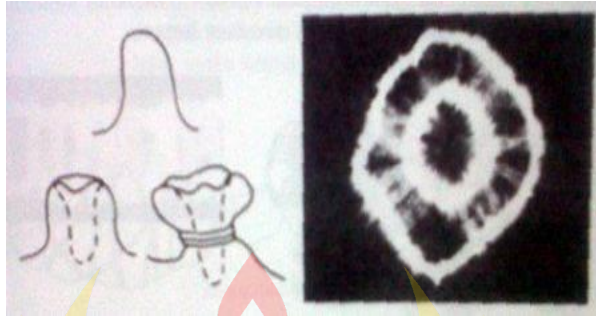
- (2) Setelah *molani*, langkah selanjutnya adalah melukis dengan lilin (malam) menggunakan canting dengan mengikuti pola tersebut. Sebelumnya, siapkan kompor minyak dan wajan yang diisi lilin lalu dipanaskan hingga mencair.
- (3) Tahap selanjutnya, menutupi dengan lilin bagian pada bagian-bagian yang akan tetap berwarna putih (tidak berwarna).
- (4) Berikutnya, proses pewarnaan pertama pada bagian yang tidak tertutup oleh lilin dengan mencelupkan kain tersebut pada warna tertentu.
- (5) Selesai dicelup, kain tersebut dijemur sampai kering.
- (6) Setelah kering, kembali melakukan proses pembatikan yaitu melukis dengan lilin menggunakan canting untuk menutup bagian yang akan tetap dipertahankan pada pewarnaan yang pertama.
- (7) Kemudian, dilanjutkan dengan proses pencelupan warna yang kedua.
- (8) Proses berikutnya, menghilangkan lilin dari kain tersebut dengan cara mencelupkan kain tersebut dengan air panas di atas tungku.
- (9) Setelah kain bersih dari lilin dan kering, dapat dilakukan kembali proses pembatikan dengan penutupan lilin untuk menahan warna pertama dan kedua,
- (10) Proses membuka dan menutup lilin dapat dilakukan berulang kali sesuai dengan banyaknya warna dan kompleksitas motif yang diinginkan.
- (11) Proses selanjutnya adalah *nglorot*, kain yang telah berubah warna direbus air panas untuk menghilangkan lapisan lilin.
- (12) Proses terakhir adalah mencuci kain dan mengeringkannya.

Selanjutnya, pembuatan batik *jumputan* juga tidak jauh berbeda dengan batik tulis. Perbedaannya terdapat pada teknik dalam memberikan motif yaitu dengan cara di ikat pada kain. Menurut Handoyo (2008:19) nama *jumputan* berasal dari kata “*jumput*”. Kata ini mempunyai pengertian berhubungan dengan cara pembuatan kain yang dicomot (ditarik) atau *dijumput* (bahasa Jawa). Pada masa kini kain *jumputan* telah mengalami perkembangan. Berbagai kreasi baru tampil dengan motif yang bervariasi. Motif-motif itu hasil dari modifikasi motif tradisional yang sesuai dengan perkembangan zaman.

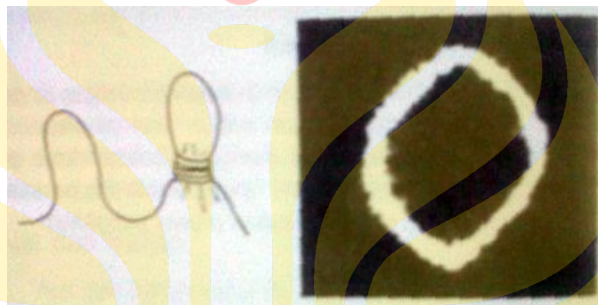
Karmila (2009:3) mengatakan umumnya teknik yang dilakukan di tiap daerah dan negara memiliki kesamaan, yaitu menggunakan alat-alat seperti: tali rafia, jarum, benang, dan zat pewarna. Bahan yang digunakan untuk ikat celup antara lain: mori, katun, rayon, sutera, atau sintesis. Ada 3 teknik dasar yang dapat dipilih dalam membuat ikat celup/*jumputan* yaitu:

- (a) Teknik Lipat , teknik ikat pada celup dapat dipadukan dengan suatu teknik lipatan yang dapat menghasilkan motif yang di ulang-ulang/ pengulangan motif tertentu, yaitu dengan cara melipat kain memanjang, melebar atau diagonal.
- (b) Teknik ikat dengan variasi alat balok, teknik ini menghasilkan desain yang tepinya bergaris tegas dengan teknik menggunakan dua balok yang sama besardan klam berbentuk G.
- (c) Teknik ikat celup dengan setikan, menyetik ikatan pada kain menghabiskan waktu lebih banyak dari pada menutup kain dengan tali karet. Tetapi setikan memungkinkan terciptanya desain yang lebih rumit dan unik.

Beberapa ikatan batik jumput yang dapat di buat pada kain sebagai berikut.



Gambar 2.3 Ikatan Mawar Ganda (Ikatan Donat)



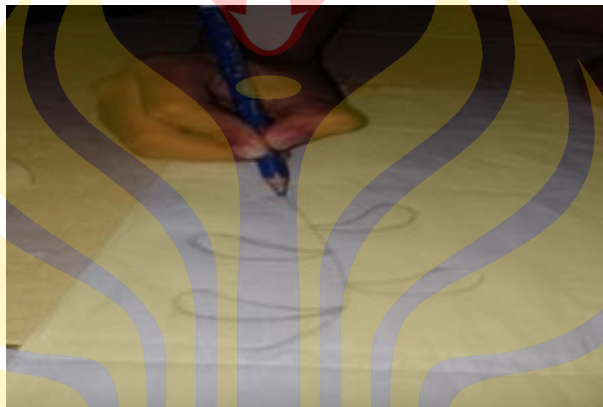
Gambar 2.4 Ikatan Mawar

Teknik dan proses membuat batik *jumput* dapat dilakukan sebagai berikut.

- (a) Siapkan alat dan bahan: tali karet, sarung tangan karet, kelereng/batu, kain, pewarna, panci, dan lain-lain.
- (b) Masukkan batu/ kelereng pada kain dan ikat menggunakan tali karet.
- (c) Berikan lipatan-lipatan dan ikatan pada kain agar membentuk motif yang diinginkan. Misalnya: teknik melipat kain memanjang.
- (d) Setelah selesai, celupkan kain ke dalam pewarna selama 30 menit.
- (e) Bilas kain hingga air menjadi bening.
- (f) Jemur kain di tempat yang tidak terlalu panas.

Berdasarkan teknik pembuatan batik tulis dan *jumput*, peneliti mencoba mengembangkan cara membuat batik dengan mengkombinasikan 2 jenis batik tersebut. Berikut cara pembuatan batik teknik Tulis Jumput:

1. Siapkan alat dan bahan.
2. Siapkan kain, kemudian gambarlah pola pada bagian kain.



Gambar 2.5 Menggambar Pola Pada Kain

3. Berikan malam menggunakan canting pada bagian pola tersebut.



Gambar 2.6 Menorehkan Malam Pada Pola

4. Ikat bagian kain yang akan di beri motif ikat seperti batik jumput.



Gambar 2.7 Mengikat Kain/ Motif Jumput Pada Kain

5. Dalam pengikatan kain bisa di beri kelereng atau batu untuk menciptakan ragam motif pada kain.
6. Setelah proses pemberian pola selesai, kemudian kain diberi warna. Untuk memudahkan pemberian warna pada pola digunakan kuas/ mencolet pada kain agar menghasilkan warna yang bervariasi



Gambar 2.8 Mewarnai Kain sesuai Pola dan Ikatan

7. Jemur batik di tempat yang tidak terkena sinar matahari hingga kering, sebelum melanjutkan ketahap berikutnya.
8. Setelah kering, kemudian oleskan pengunci (*waterglass*) pada kain yang telah diberi warna menggunakan kuas, tujuannya agar warna tidak luntur.



Gambar 2.9 Mengoleskan *Waterglass*/ Pengunci

9. Diamkan selama beberapa jam hingga kering.
10. Tahap selanjutnya adalah *nglorot*, masukkan kain tersebut ke dalam air mendidih. Lakukan berulang kali sampai malam yang ada pada kain hilang.



Gambar 2.10 Menghilangkan Malam / *Nglorot*

11. Bilas pada air yang mengalir, agar kain bersih.



Gambar 2.11 Membilas dengan Air Mengalir

12. Setelah bersih, lepas ikatan-ikatan pada kain.
13. Jemur kain sampai kering, kain batik teknik Tulis Jumptu siap digunakan.



Gambar 2.12 Taplak Meja Motif Batik Teknik Tulis Jumptu

2.2 Kajian Empiris

Pengkajian atas penelitian ini dibedakan menjadi tiga kategori. Kategori pertama adalah penelitian yang mengungkap buku panduan, kedua tentang motif hias pada kain, dan ketiga adalah hasil belajar Seni Budaya dan Keterampilan.

Penelitian mengenai buku panduan yang digunakan sebagai acuan untuk penelitian ini adalah sebagai berikut. Pertama, berjudul Pengembangan Buku Panduan Motivatif yang berbantuan Audio dalam Pembelajaran Menulis Cerita Pendek yang Berbasis Pendidikan Kewirausahaan, dilakukan oleh Sudiyati, dkk tahun 2016. Tujuan penelitian ini untuk mendapatkan buku panduan yang valid dan memperoleh pembelajaran yang efektif. Penelitian yang digunakan penelitian R&D yang dikembangkan Borg dan Gall yang dilakukan pada siswa SMA di kota Semarang kelas XI semester 1 Tahun Pelajaran 2014/2015. Teknik pengumpulan data dengan metode tes, dokumentasi, pengamatan, dan angket. Berdasarkan 30 responden menghasilkan nilai t hitung 6,62 dan pada taraf signifikan 5% dan $n=30$ diperoleh t tabel = 1,68 yang berarti bahwa t hitung lebih dari t tabel sehingga menunjukkan H_0 diterima. Proporsi siswa yang mencapai KKM lebih dari 80%

sehingga tuntas secara klasikal. Kedua, berjudul *Pengembangan Buku Panduan Praktikum Teknik Laboratorium II Untuk Meningkatkan Keterampilan Bereksperimen*, dilakukan oleh Sri Wahyuni (2013). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penelitian ini telah berhasil mengembangkan buku panduan praktikum pada mata kuliah Teknik Laboratorium II, dan secara umum kemampuan bereksperimen mahasiswa fisika masih tergolong kurang, terutama dalam hal merumuskan hipotesis, bekerja sesuai langkah-langkah eksperimen, dan mengidentifikasi variabel, sedangkan keterampilan menggunakan alat dan membuat kesimpulan berada dalam kategori baik. Ketiga, berjudul *Challenges Facing Teachers In Preparation And Utilization Of Instructional Media In Teaching Kiswahili In Selected Secondary School In Kenya*, dilakukan oleh Caroline Ayoti dan Moses Wesang'ula Poipoi tahun 2013 yang Penelitian ini didasarkan pada desain penelitian survei deskriptif. Populasi penelitian terdiri dari 90 guru Kiswahili dan 39.327 peserta didik di sekolah menengah umum yang dipilih di Kenya, khususnya di Kabupaten Sabatia. Media pembelajaran visual (seperti buku pelajaran, buku panduan, dan media visual lainnya) sangat penting manfaatnya dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran merupakan komponen penting yang harus dikuasai oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran. Keempat, berjudul *Pengembangan Buku Panduan Praktikum Kimia Hidrokarbon Berbasis Keterampilan Proses Sains di SMA*, dilakukan oleh Zulaiha, Hartono, dan A. Rachman Ibrahim tahun 2014. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Buku Panduan Praktikum Kimia Berbasis Keterampilan Proses Sains Pokok

Bahasan Hidrokarbon yang dikembangkan dalam penelitian ini dinyatakan sangat valid berdasarkan hasil validasi dari 3 orang ahli yaitu ahli materi, ahli pedagogik dan ahli desain pada tahap expert review. Buku Panduan Praktikum Kimia Berbasis Keterampilan Proses Sains dinyatakan praktis berdasarkan hasil pada uji *one-to one* dan *small group* dimana peneliti meminta siswa mempelajari buku panduan praktikum kimia berbasis keterampilan proses sains setelah itu dilakukan wawancara kepada siswa mengenai buku tersebut. Kelima, berjudul Pengembangan Buku Panduan Keselamatan Dalam Pembelajaran Penjasorkes di SMA dan SMK Kabupaten Buleleng, dilakukan oleh Dharmadi, Made Agus dkk (2013). Dari penelitian tersebut dihasilkan bahwa draf format isi panduan keselamatan dalam pembelajaran penjasorkes dipandang sebagai suatu hal baru yang harus dipenuhi oleh seluruh sekolah sehingga menjadi acuan/petunjuk praktis dalam penyusunan buku panduan sehingga pelaksanaan pembelajaran penjasorkes menjadi aman/terhidar dari kecelakaan. Draf format isi panduan keselamatan tersebut berisi Pendahuluan, Hakikat Keselamatan dalam Penjasorkes, Pengawasan dan Pengaturan Unsur Penunjang Pembelajaran Penjasorkes, dan Petunjuk Keselamatan Olahraga Khusus. Berdasarkan beberapa penelitian yang telah disebutkan terdapat perbedaan dari jenis penelitian, teknik yang digunakan, serta hasil penelitian. Namun, penelitian tersebut masing-masing sama membahas mengenai buku panduan.

Penelitian mengenai motif hias pada kain yang digunakan sebagai acuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut. Pertama, penelitian berjudul *A Digital*

Batik Tool, dilakukan oleh Hestiasari Rante, Michael Lund dan Heidi Schelhowe tahun 2014 yang. Batik adalah metode menggambar menggunakan canting dan cap, untuk membuat desain rumit pada tekstil, umumnya kapas, pencelupan, sedangkan daerah bermotif ditutupi dengan lilin sehingga mereka mau tidak menerima warna. Dalam arti yang lebih dalam, batik bukan hanya pola pada pakaian, tapi lebih pada teknik dan proses. Di Indonesia, tekniknya adalah metode kuno yang dimilikinya sudah dipraktekkan sejak jaman prasejarah. Saat ini tekniknya telah diperbaiki namun masih menyisakan beberapa kendala selama proses dan menghabiskan banyak waktu. Fenomena ini menyebabkan anak muda dan anak kecil tidak begitu giat belajar bagaimana cara membuat batik dengan teknik tradisional sekalipun mereka suka memakai baju batik. Beberapa museum batik di Indonesia menyediakan koleksi besar dan melakukan workshop rutin membuat batik. Namun, kurangnya kesempatan untuk mengajar dan mentransfer keterampilan membuat batik masih bermasalah. Kedua, berjudul *The Art Of Designing Fabric Pattern By Tie-Dyeing With Natural Dyes*, dilakukan oleh Chanoknart Mayusoh tahun 2015 . Penelitian ini mengembangkan seni mendesain pola kain dengan teknik ikat celup menggunakan pewarna alami kayu secang, kubis merah, daun kemangi, dan buah mangga. Keempat zat pewarna diterapkan dalam mendesain pola kain syal dengan berbagai teknik ikat celup dan menghasilkan warna yang indah. Berdasarkan penelitian diatas disebutkan perbedaan dari masing-masing penelitian yaitu jenis, teknik, dan hasil penelitian. Tetapi masih sama-sama membahas tentang pola batik.

Penelitian mengenai hasil belajar Seni Budaya dan Keterampilan yang digunakan sebagai acuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut. Penelitian berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Batik Menggunakan Animasi Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Seni Budaya di SMA 1 Wonosobo, dilakukan oleh Davi Kurniawan (2013). Hasil penelitian disimpulkan: (1) Setelah dilakukan uji coba kelompok besar diperoleh data tertulis bahwa media masih harus mengalami revisi karena materi yang diberikan dianggap kurang, sehingga dilakukan revisi tahap akhir untuk mendapatkan media yang layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Kurang lengkapnya materi dikarenakan pengumpulan data berupa gambar dan video yang digunakan dalam media sebagian besar berasal dari internet. (2) Media pembelajaran animasi multimedia intraktif yang dikembangkan layak digunakan untuk mendukung pembelajaran batik pada mata pelajaran seni budaya, karena telah diuji kelayakannya oleh ahli media dan ahli materi pembelajaran dengan hasil layak, dan telah dilakukan uji kelompok pada siswa, dengan hasil prosentase pencapaian 80% pada uji kelompok kecil dan pada uji kelompok besar sebanyak 79,4% yang menunjukkan media tersebut layak untuk diterapkan.

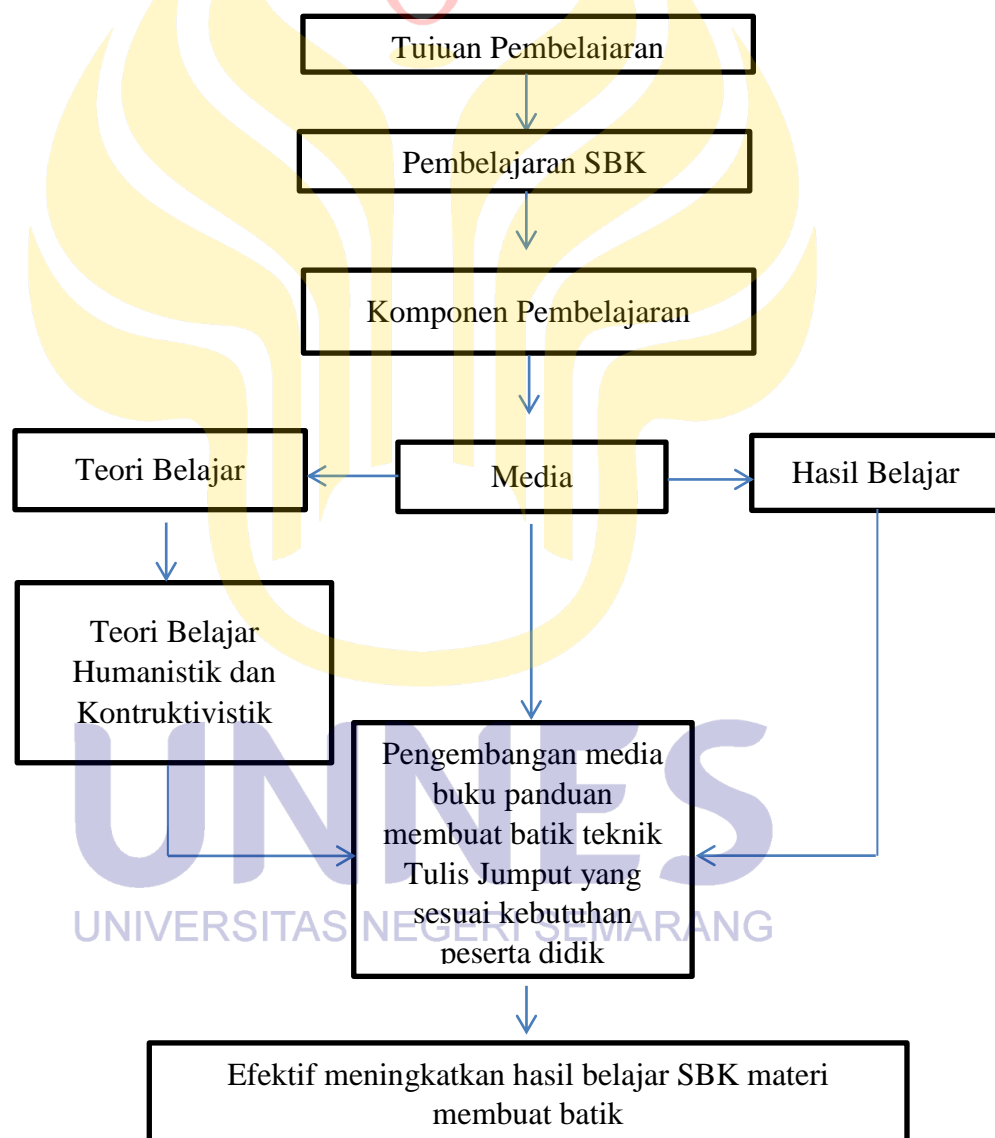
Berdasarkan penelitian diatas, secara umum terdapat perbedaan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan. Dari ketiga kategori tersebut tidak ada yang saling bersama pada satu penelitian. Namun, terdapat beberapa bahasan yang sama dengan yang akan peneliti gunakan, baik jenis penelitiannya, teknik penelitian meskipun berada pada penelitian berbeda-beda yang telah disebutkan untuk digunakan sebagai acuan peneliti.

2.3 Kerangka Teori

Tujuan pembelajaran merupakan komponen pertama yang harus ditetapkan dalam proses pembelajaran. Peranan tujuan pembelajaran sangat penting untuk menentukan arah proses belajar mengajar. Mata pelajaran SBK di sekolah dasar bertujuan untuk mengembangkan sikap dan kemampuan peserta didik agar dapat berkreasi, berkeaktifan, dan menghargai kerajinan/ keterampilan seseorang (Susanto, 2013). Untuk mencapai tujuan pembelajaran juga diperlukan berbagai komponen yang saling mempengaruhi, salah satunya media. Namun, media sebagai salah satu komponen pembelajaran tidak dapat langsung digunakan begitu saja. Media perlu dikembangkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik yang juga disesuaikan dengan keadaan lingkungannya.

Penggunaan media dimaksudkan untuk memberikan stimulus dari luar agar proses pembelajaran dapat maksimal dan dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Hal ini didasarkan pada teori belajar humanistik (Rifa'i, 2012) yang menekankan pada pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas dan potensi peserta didik. Selain itu, terdapat teori belajar konstruktivistik yang menekankan pada suatu proses pembentukan pengetahuan. Pembentukan ini harus dilakukan oleh siswa yang harus aktif melakukan kegiatan, aktif berpikir, menyusun konsep dan memberi makna tentang hal-hal yang sedang dipelajari, sementara peranan guru dalam belajar konstruktivistik berperan membantu agar proses pengkonstruksian pengetahuan oleh siswa berjalan lancar, sehingga media memiliki peranan yang penting. Dalam penelitiannya ini, peneliti akan mengembangkan media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta

didik. Peneliti mengasumsikan bahwa dengan media pembelajaran buku panduan membuat batik teknik Tulis Jumptu akan mempermudah dan meningkatkan kreativitas pada mata pelajaran SBK. Peneliti mengasumsikan sangat mungkin untuk meningkatkan hasil belajar SBK pada materi membuat batik pada peserta didik kelas V SD Muhammadiyah 16 Semarang. Alur kerangka teoritis dapat dilihat dari bagan berikut.



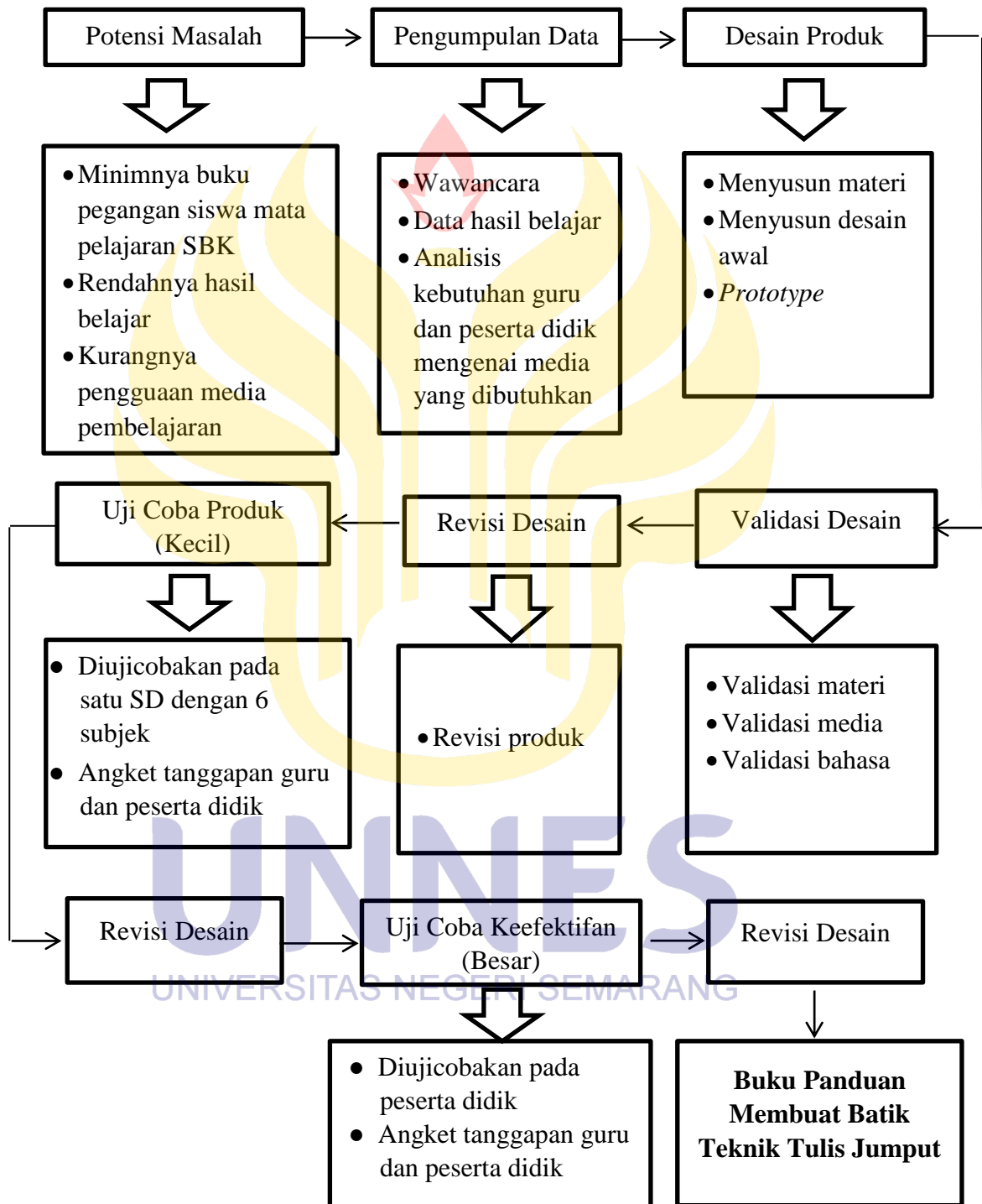
Gambar 2.13 Kerangka Teoritis Pengembangan Buku Panduan Membuat Batik Teknik Tulis Jumptu

2.4 Kerangka Berpikir

Hasil belajar peserta didik kelas V SD Muhammadiyah 16 Semarang rendah pada mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan. Didukung dengan hasil belajar membuat batik pada semester 1 mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan masih banyak di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Berdasarkan wawancara dengan guru kelas V, belum maksimalnya pembelajaran disebabkan belum optimalnya penggunaan media, khususnya media buku yang dijadikan pegangan peserta didik dan guru dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan guru hanya buku teks pelajaran dan LKS yang dimiliki setiap peserta didik yang memuat materi secara full teks dengan deskripsi panjang sehingga kurang menarik peserta didik untuk membaca buku teks pelajaran tersebut, tanpa ada buku pendukung lain. Pengetahuan peserta didik terbatas pada apa yang disampaikan guru.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti memberikan solusi melalui pengembangan buku panduan membuat batik teknik Tulis Jumpat pada pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan kelas V. Buku panduan merupakan buku yang digunakan sebagai pendukung buku teks yang menjadi acuan utama dalam pembelajaran, serta berfungsi untuk memperluas pengetahuan, wawasan, dan pemahaman peserta didik pada materi tertentu. Buku panduan yang dikembangkan diharapkan dapat meningkatkan motivasi, minat baca, dan stimulus kepada siswa untuk mengembangkan karya-karya yang tidak hanya mengacu pada kompetensi yang diharapkan dalam pembelajaran.

Alur penelitian mengenai pengembangan buku panduan digambarkan dalam kerangka berpikir sebagai berikut.



Gambar 2.14 Kerangka Berpikir Penelitian

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang mengacu pada rumusan masalah dan tujuan penelitian, dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut.

- 5.1.1 Karakteristik media yang digunakan dalam pembelajaran SBK kelas V khususnya membuat batik di SD Muhammadiyah 16 Semarang berupa buku teks paket pelajaran yang berjudul Seni Budaya dan Keterampilan Kelas V, karangan Drs. Sri Murtono, M.Pd. dkk, penerbit Yudhistira yang jumlahnya masih terbatas, berisi banyak tulisan daripada gambar dan penggunaannya belum disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.
- 5.1.2 Berdasarkan analisis terhadap kebutuhan buku panduan membuat batik, guru dan peserta didik membutuhkan pengembangan buku panduan yang memuat materi secara ringkas disertai gambar, contoh, dan langkah pembuatan batik, serta dapat menguji pemahaman. Dari segi fisik, buku yang dibutuhkan adalah ukuran A4 dengan ketebalan 27 halaman.
- 5.1.3 Buku panduan membuat batik yang dikembangkan dinilai layak oleh ahli media, materi, dan bahasa serta peserta didik. Persentase penilaian ahli media sebesar 94,6% termasuk kategori sangat layak, penilaian ahli materi sebesar 95% termasuk kategori sangat layak, dan penilaian ahli bahasa sebesar 89,2 % termasuk kategori layak. Tanggapan peserta didik

pada uji skala kecil memperoleh persentase 93,3% termasuk kategori sangat layak.

5.1.4 Buku panduan efektif digunakan dalam pembelajaran SBK membuat batik dibuktikan dengan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* dengan nilai *sig. (2-tailed)* 0,000, peningkatan rata-rata hasil *pretest-posttest* peserta didik sebesar 0,57 termasuk kategori sedang dan didukung dengan hasil unjuk karya peserta didik dengan rata-rata kelas yang telah memenuhi KKM yaitu, 82,9. Persentase hasil angket tanggapan guru terhadap buku panduan sebesar 95% termasuk kategori sangat layak, dan persentase hasil angket tanggapan peserta didik pada uji skala besar sebesar 94,3% termasuk kategori sangat layak.

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan yang telah dipaparkan, saran yang penulis berikan yaitu buku panduan membuat batik teknik Tulis Jumput dapat digunakan sebagai media pembelajaran alternatif pada mata pelajaran Seni Budaya kelas V di sekolah dasar dengan prosedur penggunaan yang sesuai dengan hasil pengembangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Sa'dun. 2015. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Arikunto. Suharsimi. 2012. *Prosedur Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto. Suharsimi. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arini, Ambar. 2011. *Warisan Adiluhung Nusantara*. Yogyakarta: G-Media
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Ayoti, Caroline. 2013. "Challenges Facing Teachers In Preparation And Utilization Of Instructional Media In Teaching Kiswahili In Selected Secondary Schools In Kenya". *International Journal of Advanced Research*. Volume 1, Issue 3, 201-207.
- Asnawir & Usman, B. 2013. *Media pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers
- Badan Standar Nasional Pendidikan Tahun 2006 tentang Panduan Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan.
- Dharmadi, Made Agus dkk. 2013. "*Studi Analisis Kebutuhan Pengembangan Buku Panduan Keselamatan dalam Pembelajaran*".
- Daryanto. 2015. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera
- Depdiknas. 2008. *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Depdiknas
- Faizuddaroyin, Afif. 2016. Pengembangan Buku Ajar Berbasis Inkuiri Mata Pelajaran SBK Menggambar Pola Batik. *Jurnal Pendidikan*. ISSN 2252-6366
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : Pustaka Setia
- Handoyo, Joko Dwi. 2008. *Batik dan Jumputan*. Yogyakarta: PT Macanan Jaya Cemerlang
- Jusmani, Deni Setiawan. 2016. *ORNAMEN*. Yogyakarta: AG PUBLISHER.

- Karmila, Mila. 2009. *Seni Ikat Celup Pada Berbagai Benda Interior Dan Busana*. Jakarta: PT Intimedia Cipta Nusantara
- Kurniawan, Davi. 2013. *Pengembangan Media Pembelajaran Batik Menggunakan Animasi Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Seni Budaya di SMA 1 Wonosobo*.
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. 2013. *Media Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Lestari, KA, dkk. 2017. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Karawang: PT. Refika Aditama
- Mayusoh, Chanoknart. 2015. *The Art of Designing, Fabric Pattern by Tie-Dyeing with Natural Dyes*. *Jurnal Internasional. Social and Behavioral Sciences*. Tersedia di www.sciencedirect.com [diunduh pada tanggal 28 Maret 2017].
- Munadi, Yudhi. 2008. *Media Pembelajaran*. Cipayung: Gaung Persada(GP) Press
- Muslich, Masnur. 2010. *Text Book Writing*. Jugjakarta: Ar-Ruzz Media
- Musman, Asti. 2011. *Warisan Adiluhung Nusantara*. Yogyakarta: G-Media
- Piyatno, Duwi. 2016. *Belajar Alat Analisis Data dan Cara Pengolahannya dengan SPSS*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media
- Sardiman. 2011. *Interaksi&Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT: Raja Grafindo Persada
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 8 Tahun 2016 tentang Buku
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 79 Tahun 2014 tentang Muatan Lokal.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 2 tahun 2008 tentang Buku.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah

- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional
- Prastowo, Andi. 2015. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Jogjakarta: Diva Press.
- Poerwanti, Endang, dkk. 2008. *Asesmen Pembelajaran SD*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Rante, Hetiasari, M. Schelhowe, H. 2014. "A Digital Batik Tool". *International Journal of Multidisciplinary Education and Reeseach IJMER*, 1(2): 50-54.
- Rifa'i dan Anni. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Unnes Press
- Santoso, Pria, dkk. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku Seni Budaya dan Keterampilan Materi Membuat Batik Jumptu. *Jurnal Pendidikan*. ISSN 252-6366
- Siregar, Evelin dan Hartini Nara. 2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Sitepu, B.P. 2015. *Penulisan Buku Teks Pelajaran*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Sudiyati, Sudiyati, dkk. 2016. Pengembangan Buku Panduan Motivatif yang Berbantuan Audio dalam Pembelajaran Menulis Cerita Pendek yang Berbasis Pendidikan Kewirausahaan. *Jurnal Nasional*. Vol. 12, No.1 [diunduh pada tanggal 22 Februari 2017]
- Sugiyono. 2012. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung:Alfabeta.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung:Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung:Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian & Pengembangan*. Bandung:Alfabeta.
- Susanto, Ahmad.2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Wahyuni, Sri. 2013. Pengembangan Buku Panduan Praktikum Teknik Laboratorium II Untuk Meningkatkan Keterampilan Bereksperimen. *Jurnal Pendidikan Fisika*. Volume 15 (2): 176-183.

Widoyoko, Eko Putro. 2016. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Zulaiha, Hartono, A., & Ibrahim R. 2014. Pengembangan Buku Panduan Praktikum Kimia Hidrokarbon Berbasis Keterampilan Proses Sains di SMA. *Jurnal Pendidikan Kimia*. Volume 1 (1): 87-93.



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG