



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA KULIAH BATIK

Skripsi

**Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan Program Studi Pendidikan Tata Busana**

Oleh

Alfi Sa'adah

NIM. 5401414003

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TATA BUSANA
JURUSAN PENDIDIKAN KESEJAHTERAAN KELUARGA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2019**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Alfi Sa'adah

NIM : 5401414003

Program Studi : Pendidikan Tata Busana

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Pada Mata Kuliah Batik

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia ujian skripsi Program Studi Pendidikan Tata Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang.

Semarang, 1 April 2019

Pembimbing



Siti Nurrohmah, S.Pd., M.Sn.

NIP. 197502062000032001

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Pada Mata Kuliah Batik telah dipertahankan di depan sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Teknik UNNES pada tanggal 25 bulan April tahun 2019

Oleh

Nama : Alfi Sa'adah
NIM : 5401414003
Program Studi : Pendidikan Tata Busana

Panitia:

Ketua

Dr. Sri Endah Wahyuningsih, M.pd.
NIP. 196805271993032010

Sekretaris

Dr. Sri Endah Wahyuningsih, M.pd.
NIP. 196805271993032010

Dosen Penguji 1

Wulansari Prasetyaningtyas, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198001182005012003

Dosen Penguji 2

Adhi Kusumastuti, S.T., M.T., Ph.D.
NIP. 198110092003122001

Dosen Penguji 3/ Pembimbing

Siti Nurrohmah, S.Pd., M.Sn.
NIP. 197502062000032001

Mengetahui:

Dekan Fakultas Teknik UNNES



Dr. Qudus, M.T.
NIP. 196911301994031001

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Skripsi ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (sarjana, magister, dan/atau doktor), baik di Universitas Negeri Semarang (UNNES) maupun di perguruan tinggi lain.
2. Karya tulis ini adalah murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan Pembimbing dan masukan Tim Penguji.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Semarang, 1 April 2019

Yang membuat pernyataan



Alfi Sa'adah

NIM. 5401414003

MOTTO

“Barangsiapa bertaqwa kepada Allah maka Dia akan menjadikan jalan keluar baginya, dan memberinya rizki dari jalan yang tidak ia sangka, dan barangsiapa yang bertawakkal kepada Allah maka cukuplah Allah baginya, sesungguhnya Allah melaksanakan kehendak-Nya, sesungguhnya Allah telah mengadakan ketentuan bagi tiap-tiap sesuatu” (Q.S. Ath-Thalaq: 2 – 3)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Bapak, Ibu, dan kakak tercinta atas doa dan dukungannya
2. Teman-teman angkatan 2014
3. Teman-teman kos Wisma Biru
4. Almamater tercinta

SARI ATAU RINGKASAN

Alfi Sa'adah, 2019. "*Pengembangan Media Pembelajaran Pada Mata Kuliah Batik*". Siti Nurrohmah, S.Pd., M.Sn., Pendidikan Tata Busana, Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Semarang.

Prodi Pendidikan Tata Busana mempunyai beberapa mata kuliah yang harus ditempuh salah satu diantaranya adalah mata kuliah Batik. Mata kuliah Batik memerlukan media untuk menunjang kegiatan belajar mengajar. Alat bantu berupa media pembelajaran diharapkan akan membuat mahasiswa dan dosen terbantu dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang pernah digunakan, yakni berupa media *power point* dan contoh hasil karya mahasiswa sebelumnya, selama proses wawancara, dosen membutuhkan media tambahan dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis audio visual (video) pada mata kuliah Batik, 2) Untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran materi batik mata kuliah Batik pada mahasiswa Pendidikan Tata Busana di Universitas Negeri Semarang.

Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian pengembangan (*Research and Development*). Proses pengembangan yang dilakukan berdasarkan pengembangan Tim Pusat Penelitian Kebijakan dan Inovasi (Puslitjaknov) yang terdiri dari analisis kebutuhan, pengembangan produk, validasi dan revisi, uji coba dan revisi, hasil produk. Pengambilan sampel menggunakan teknik *nonprobability sampling*. Metode pengumpulan data yaitu wawancara, observasi, dokumentasi, dan angket. Angket dilakukan uji validitas dan reliabilitas. Validasi media dilakukan oleh tiga orang ahli media. Media yang dikembangkan diujicobakan pada mahasiswa prodi Pendidikan Tata Busana tahun angkatan 2015 Universitas Negeri Semarang yang telah menempuh mata kuliah Batik sebagai mata kuliah pilihan berjumlah 24 mahasiswa. Analisis data menggunakan teknik deskriptif persentase.

Hasil penelitian menunjukkan adanya kebutuhan media pembelajaran berupa video untuk Mata Kuliah Batik. Hasil uji kelayakan media video oleh validator diperoleh persentase rata-rata 88,6% (sangat layak), sedangkan penilaian mahasiswa diperoleh persentase sebesar 82,8% (layak). Simpulan dari penelitian ini adalah adanya kebutuhan pengembangan media video pembelajaran pada mata kuliah Batik. Tingkat kelayakan media video pembelajaran oleh tiga ahli diperoleh rata-rata sebesar 88,6% (sangat layak), kemudian hasil penilaian mahasiswa diperoleh rata-rata persentase sebesar 82,8% (layak), sehingga media video pembelajaran dinyatakan layak untuk digunakan dalam mata kuliah Batik. Saran yang dapat diberikan adalah, bagi peneliti yang ingin melakukan penelitian yang serupa disarankan untuk dapat melakukan penelitian hingga menguji keefektifan penggunaan media.

Kata Kunci : Batik, Pengembangan Media, Video Pembelajaran.

PRAKATA

Segala puji dan syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul Pengembangan Media Interaktif Materi Batik Pada Mata Kuliah Desain Tekstil. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan meraih gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi S1 Pendidikan Tata Busana Universitas Negeri Semarang. Shalawat dan salam disampaikan kepada Nabi Muhammad SAW, mudah-mudahan kita semua mendapatkan safaatnya di Yaumul akhir nanti, Aamiin.

Penyelesaian skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih serta penghargaan kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang atas kesempatan yang diberikan kepada penulis untuk menempuh studi di Universitas Negeri Semarang.
2. Dr. Nur Qudus, M.T., Dekan Fakultas Teknik, Dr. Sri Endah Wahyuningsih, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga dan Koordinator Program Studi Pendidikan Tata Busana atas fasilitas yang disediakan bagi mahasiswa.
3. Siti Nurrohmah, S.Pd., M.Sn., Pembimbing yang penuh perhatian dan atas perkenaan memberi bimbingan dan dapat dihubungi sewaktu-waktu disertai kemudahan menunjukkan sumber-sumber yang relevan dengan penulisan karya ini.

4. Wulansari Prasetyaningtyas, S.Pd., M.Pd. dan Adhi Kusumastuti, S.T., M.T., Ph.D., Penguji yang telah memberi masukan yang sangat berharga berupa saran, ralat, perbaikan, pertanyaan, komentar, tanggapan, menambah bobot dan kualitas karya tulis ini.
5. Semua dosen Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik UNNES yang telah memberi bekal pengetahuan yang berharga.
6. Berbagai pihak yang telah memberi bantuan untuk karya tulis ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis berharap semoga Skripsi ini dapat bermanfaat untuk pelaksanaan pembelajaran di Universitas Negeri Semarang.

Semarang, 1 April 2019



Alfi Sa'adah

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
SARI ATAU RINGKASAN	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Pembatasan Masalah	4
1.4 Rumusan Masalah	5
1.5 Tujuan Penelitian.....	5
1.6 Manfaat Penelitian.....	5
1.7 Penegasan Istilah	6
BAB II.....	8
KAJIAN PUSTAKA.....	8
2.1 Kajian Teori.....	8
2.1.1 Pembelajaran	8
2.1.2 Media Pembelajaran Video	16
2.1.3 Batik	27
2.1.4 Pengembangan Media Pembelajaran	32

2.2	Kajian Penelitian yang Relevan	34
2.3	Kerangka Pikir Penelitian.....	36
BAB III		38
METODOLOGI PENELITIAN.....		38
3.1	Jenis Penelitian	38
3.2	Tempat dan Waktu Penelitian	38
3.3	Populasi dan Sampel	39
3.3.1	Populasi.....	39
3.3.2	Sampel.....	39
3.4	Variabel Penelitian	40
3.5	Desain Penelitian dan Alur Penelitian.....	40
3.6	Metode Pengumpulan Data	42
3.6.1	Wawancara.....	43
3.6.2	Observasi.....	43
3.6.3	Dokumentasi	43
3.6.4	Angket atau Kuesioner.....	43
3.7	Instrumen Pengumpulan Data	44
3.7.1	Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Angket Ahli	44
3.7.2	Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Angket Mahasiswa	47
3.8	Teknik Analisis Data.....	50
BAB IV		53
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		53
4.1	Hasil Perencanaan dan Pengembangan Produk.....	53
4.1.1	Analisis Kebutuhan Media.....	53
4.1.2	Mengembangkan Produk Awal	54
4.2	Hasil Pengujian Produk.....	58
4.2.1	Validasi Media Pembelajaran.....	58
4.2.2	Hasil Uji Coba Mahasiswa.....	63

4.3 Pembahasan	71
4.3.2 Pengembangan Media Video Pembelajaran.....	71
4.3.3 Hasil Kelayakan Media Video Pembelajaran Proses Pembuatan Batik	73
4.4 Keterbatasan Penelitian	75
BAB V.....	76
SIMPULAN DAN SARAN	76
5.1 Simpulan.....	76
5.2 Saran.....	77
DAFTAR PUSTAKA	78
LAMPIRAN.....	83

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Validator media pembelajaran	42
3.2 Hasil validitas lembar angket validator ahli.....	45
3.3 Klasifikasi reliabilitas	46
3.4 Tabel uji reliabilitas	47
3.5 Hasil uji validitas instrumen angket respon mahasiswa	48
3.6 Tabel uji reliabilitas	50
3.7 Kriteria kelayakan media pembelajaran video materi batik.....	51
4.1 Sinopsis video pembelajaran proses pembuatan batik tulis	55
4.2 Revisi ahli materi	58
4.3 Kelayakan video dari aspek materi	60
4.4 Revisi ahli media.....	61
4.5 Kelayakan video dari aspek media	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Flow chart pengembangan media pembelajaran	34
2.2 Bagan kerangka berpikir	37
3.1 Tahap-tahap penelitian <i>RnD</i>	40
3.2 Bagan alur penelitian	41
1.1 Judul video pembelajaran	64
1.2 Tujuan pembelajaran.....	65
1.3 Pendahuluan	65
1.4 Motif batik	65
1.5 Pengertian batik	66
1.6 Alat dan bahan dalam pembuatan batik	66
1.7 Teknik membatik	67
1.8 Nyorek atau memola	68
1.9 Persiapan membatik	68
1.10 Mbathik	68
1.11 Nembok.....	69
1.12 Nerusi	69
1.13 Pewarnaan	70

1.14 Mbironi	70
1.15 Nglorod	70
1.16 Kesimpulan	71
1.17 Penutup	71

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1 Kisi-kisi Instrumen Penelitian	84
2 Kriteria Penilaian Instrumen	85
3 Lembar Validasi Instrumen Ahli 1	88
4 Lembar Validasi Instrumen Ahli 2	90
5 Lembar Validasi Instrumen Ahli 3	94
6 Kisi-kisi Instrumen Aspek Materi	97
7 Kriteria Penilaian Instrumen Ahli materi	99
8 Lembar Validasi Instrumen Ahli materi 1	103
9 Kisi-kisi Instrumen Ahli Media	106
10 Kriteria Penilaian Instrumen Ahli Media	108
11 Lembar Validasi Ahli Media 1	112
12 Lembar Validasi Ahli Media 2	115
13 Kisi-kisi Instrumen Mahasiswa	118
14 Kriteria Penilaian Mahasiswa	119
15 Lembar Penilaian Mahasiswa	123
16 Distribusi Frekuensi Ahli Materi	132
17 Distribusi Frekuensi Ahli Media	133
18 Penilaian Media pada Mahasiswa (Uji Coba Kelompok Kecil)	134
19 Distribusi Frekuensi Uji Coba Kelompok Kecil	135

20	Penilaian Media pada Mahasiswa (Uji Coba Kelompok Besar)	136
21	Distribusi Frekuensi Uji Coba Kelompok Besar	137
22	Grafik Persentase Media Pembelajaran	138
23	Uji Reliabilitas Ahli.....	139
24	Data Uji Coba Instrumen	140
25	Uji Validitas	141
26	Uji Realibilitas	143
27	Silabus	144
28	Naskah Video Pembelajaran	149
29	Storyboard	160
30	SK Dosen Pembimbing	172
31	Surat Tugas Dosen	173
32	Berita Acara Seminar Proposal Skripsi	174
33	Daftar Hadir Dosen Seminar Proposal Skripsi	175
34	Daftar Hadir Mahasiswa Seminar Proposal Skripsi	176
35	Surat Izin Penelitian	177
36	Surat Permohonan Izin Validasi Instrumen	178
37	Surat Permohonan Izin Validasi Media	179
38	Dokumentasi Penelitian	181

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini yang semakin pesat membuat setiap orang melakukan perkembangan dan pembangunan di segala aspek salah satunya di bidang pendidikan. Proses pembelajaran yang ada dalam sebuah lembaga pendidikan mengharuskan pendidik untuk mengembangkan kemampuan peserta didik agar memiliki kualitas sumber daya manusia yang baik. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi ini telah berpengaruh terhadap penggunaan alat bantu dalam mengajar di lembaga-lembaga pendidikan. Proses pembelajaran disesuaikan dengan perkembangan teknologi sehingga terjadi perubahan dan pergeseran paradigma pendidikan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut dapat dimanfaatkan untuk pengembangan media pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran dapat dilakukan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran (Muhson, 2010: 1). Media pembelajaran dapat dikatakan sebagai faktor yang penting dalam pembelajaran karena sebuah media merupakan perantara yang dapat membantu berlangsungnya kegiatan belajar mengajar baik untuk dosen maupun mahasiswa. Dosen terbantu dalam menyampaikan materi dan mahasiswa terbantu dalam memahami materi dengan adanya media pembelajaran.

Proses kegiatan belajar mengajar tingkat Universitas di Indonesia belum benar-benar dapat mempertajam pemikiran kritis peserta didik (Supratman, 2018: 121). Pendidikan Kesejahteraan Keluarga (PKK) adalah salah satu jurusan di Fakultas

Teknik Universitas Negeri Semarang. Jurusan PKK menyiapkan sarjana kependidikan profesional salah satunya adalah Prodi Pendidikan Tata Busana yang bertujuan menghasilkan lulusan dalam bidang Tata Busana untuk Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) kelompok pariwisata keahlian Tata Busana dengan kualifikasi sarjana pendidikan (S1) yang unggul, profesional, terampil dan peduli terhadap kelestarian lingkungan, alam, sosial dan budaya (Unnes: 2018).

Prodi Pendidikan Tata Busana mempunyai beberapa mata kuliah yang harus ditempuh salah satu diantaranya adalah mata kuliah Batik. Mata kuliah Batik adalah mata kuliah yang memberikan pengetahuan dan keterampilan dalam membuat motif pada bahan tekstil dengan teknik batik yang berpedoman pada aspek estetika, kreativitas, dan wawasan konservasi (Syamwil dan Atika: 2017). Batik menurut Ari Wulandari (2003: 1) adalah membatik, yaitu membuat corak atau gambar dengan menerakan malam panas pada kain, membuat batik, atau menulis dengan cara seperti membuat batik. Batik bukanlah sekedar warisan barang berharga yang memiliki nilai jual tinggi, tetapi adalah simbol kultural, melalui batik Indonesia menunjukkan identitasnya (Moersyid, 2013: 122). Badan PBB untuk pendidikan, ilmu pengetahuan, dan budaya (UNESCO) mengukuhkan batik sebagai warisan budaya dunia bagi Indonesia pada tanggal 2 Oktober 2009. Sejak itulah, tanggal 2 Oktober diperingati sebagai “Hari Batik” di Indonesia. Melestarikan budaya batik menjadi suatu keharusan yang harus dilakukan oleh setiap orang yang ada di Indonesia terutama generasi muda penerus bangsa.

Hasil dari observasi yang dilakukan oleh peneliti, diketahui bahwa mahasiswa membutuhkan media tambahan untuk menunjang kegiatan belajar. Observasi

peneliti dengan dosen berkaitan dengan media pembelajaran yang pernah digunakan, yakni berupa media *power point* dan contoh hasil karya mahasiswa sebelumnya. Selama proses wawancara, dosen membutuhkan media tambahan dalam pembelajaran, meskipun nilai yang diperoleh mahasiswa sudah tinggi. Apabila dihitung selama proses pembelajaran, dosen menggunakan tidak lebih dari tiga media pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan dosen tidak memiliki banyak waktu untuk membuat media pembelajaran. Observasi dengan dosen berkaitan dengan karakter mahasiswa dalam pembelajaran, dosen menyampaikan bahwa mahasiswa memiliki karakter yang berbeda, sehingga kemampuan mahasiswa dalam memahami materi batik berbeda-beda, ada yang langsung memahami konsep batik dan ada yang tidak bisa langsung memahami konsep batik.

Hasil observasi berkaitan dengan permasalahan selama pembelajaran, mendasari peneliti untuk mengajukan gagasan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video pembelajaran pada mata kuliah Batik. Alat bantu media pembelajaran diharapkan akan membuat mahasiswa dan dosen terbantu dalam proses pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Sylvia Septiani (2013: 98) menunjukkan bahwa pengertian media video yaitu bahan ajar non cetak yang kaya akan informasi dan lugas karena dapat langsung sampai ke hadapan siswa secara langsung, dan video menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran. Selain itu, penelitian juga dilakukan oleh Fiskha Ayuningrum (2012: 87) yang menunjukkan bahwa media video sangat layak untuk dijadikan media pembelajaran. Penggunaan media pendidikan, juga dapat membantu dosen dalam menyampaikan materi perkuliahan (Ali, 2009: 12). Penggunaan media video

bersifat fleksibel, selain dapat digunakan dosen di kelas untuk proses pembelajaran bisa juga digunakan oleh mahasiswa untuk belajar mandiri di rumah. Jadi, selain mahasiswa tertarik untuk belajar di kelas, mahasiswa juga tertarik untuk belajar mandiri di rumah. Uraian dari latar belakang di atas menjadi dasar pemikiran untuk penulisan skripsi mengenai Pengembangan Media Pembelajaran Pada Mata Kuliah Batik program studi Pendidikan Tata Busana di Universitas Negeri Semarang.

1.2 Identifikasi Masalah

Masalah yang dapat diidentifikasi berdasarkan uraian latar belakang adalah sebagai berikut:

- 1.2.1 Mahasiswa mempunyai keingintahuan yang lebih pada materi batik sehingga diperlukan media untuk menunjang hal tersebut
- 1.2.2 Mahasiswa memerlukan materi pembelajaran sebelum perkuliahan dimulai sehingga diperlukan media berupa cetak atau noncetak
- 1.2.3 Mahasiswa membutuhkan media untuk dapat mempelajari batik secara mandiri setelah pembelajaran batik di kelas
- 1.2.4 Dosen membutuhkan variasi media untuk menunjang pembelajaran
- 1.2.5 Media pembelajaran yang merupakan media berbasis teknologi informasi dan komunikasi yang dapat menampilkan konten visual dan audio sebagai media pembelajaran yang belum digunakan untuk mata kuliah Batik

1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah berdasarkan dengan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas adalah sebagai berikut:

- 1.3.1 Pengembangan media pembelajaran berupa media video proses pembuatan batik tulis pada mata kuliah Batik
- 1.3.2 Materi yang digunakan pada media pembelajaran video proses pembuatan batik adalah pengertian batik, teknik batik, alat dan bahan pembuatan batik tulis, dan proses membuat batik tulis.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah berdasarkan dengan pembatasan masalah yang telah diuraikan di atas adalah sebagai berikut:

- 1.4.1 Bagaimana pengembangan video pembelajaran pada mata kuliah Batik?
- 1.4.2 Bagaimana tingkat kelayakan video pembelajaran pada mata kuliah Batik?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian sesuai dengan rumusan masalah adalah sebagai berikut:

- 1.5.1 Untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis audio visual (video) pada mata kuliah Batik
- 1.5.2 Untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran materi batik mata kuliah Batik pada mahasiswa Pendidikan Tata Busana di Universitas Negeri Semarang.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1.6.1 Penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan dalam dunia pendidikan khususnya pada prodi Pendidikan Tata Busana mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis video pada mata kuliah Batik
- 1.6.2 Menumbuhkan motivasi belajar bagi mahasiswa pada mata kuliah Batik

- 1.6.3 Meningkatkan pengetahuan dan pengalaman bagi mahasiswa mengenai materi batik pada proses pembelajaran
- 1.6.4 Meningkatkan variasi media pembelajaran pada mata kuliah Batik
- 1.6.5 Membantu dosen pengampu dalam menyampaikan materi
- 1.6.6 Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya yang lebih spesifik

1.7 Penegasan Istilah

1.7.1 Media Pembelajaran

Media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran. Media pengajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa, sehingga dapat mendorong proses belajar mengajar (R. & Nana, 2008: 112). Media dapat diartikan sebagai komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan peserta didik yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar (Arsyad, 2016: 4).

1.7.2 Pengembangan Media Audio Visual (Video)

Pengembangan media video adalah proses yang dilakukan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan media pembelajaran berupa video. Video berasal dari bahasa latin yaitu dari kata *vidi* atau *visum* yang artinya melihat atau mempunyai daya penglihatan. Dalam kamus bahasa indonesia video adalah teknologi pengiriman sinyal eletronik dari suatu gambar bergerak. Video adalah teknologi penangkapan, perekaman, pengolahan, penyimpanan, pemindahan, dan

perekonstruksian urutan gambar diam dengan menyajikan adegan-adegan dalam gerak secara elektronik (Munir, 2013: 289).

1.7.3 Batik

Batik adalah kain bergambar yang dibuat dengan teknik rintang warna. Bahan perintang yang digunakan adalah malam atau lilin panas. Teknik rintang warna ini dilakukan dengan cara menorehkan malam panas menggunakan canting pada kain untuk membentuk gambar. Bagian yang ditutup malam ini pada saat proses pewarnaan tidak akan terkena warna, sehingga pada saat dilorod (menghilangkan malam) bagian ini tetap berwarna putih, dan membentuk motif (ragam hias) pada kain batik (Gratha, 2012: 4).

1.7.4 *Research and Development*

Research and Development atau penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian ini menggunakan metode R&D yang hanya sampai pada uji kelayakan pada media pembelajaran video proses pembuatan batik.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Pembelajaran

2.1.1.1 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran menurut Oemar Hamalik (2007: 25) adalah proses penyampaian pengetahuan, oleh guru yang dilakukan dengan metode tertentu, dengan cara menuangkan pengetahuan kepada peserta didik/ mahasiswa. Pembelajaran adalah suatu pendekatan mengajar yang menekankan hubungan sistematis antara berbagai komponen dalam pembelajaran (R. & Nana, 2008: 51). Komponen-komponen pembelajaran tersebut adalah: 1) tujuan pembelajaran, 2) dosen/ guru, 3) peserta didik/ mahasiswa, 4) bahan/ materi pembelajaran, 5) metode pembelajaran, dan 6) evaluasi pembelajaran.

Beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh dosen dan mahasiswa dalam lingkungan belajar yang membutuhkan materi, metode, sarana, dan sebagainya sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

2.1.1.2 Komponen Pembelajaran

Dalam proses belajar mengajar terdapat unsur-unsur yang terkait dalam suatu pembelajaran. Unsur-unsur tersebut membentuk sebuah interaksi yang merupakan ciri dari kegiatan pembelajaran, baik antara dosen dengan mahasiswa atau antara yang belajar dengan lingkungan belajarnya. Proses pembelajaran menurut Oemar Hamalik (2004: 77) merupakan suatu sistem yang artinya keseluruhan yang terjadi

dari komponen-komponen saling berinteraksi antara satu dengan yang lainnya dan keseluruhan untuk mencapai tujuan pembelajaran, adapun komponen-komponen pembelajaran tersebut adalah: 1) tujuan pembelajaran, 2) dosen/ guru, 3) peserta didik/ mahasiswa, 4) bahan/ materi pembelajaran, 5) metode pembelajaran, dan 6) evaluasi pembelajaran.

Komponen-komponen pembelajaran diantaranya sebagai berikut:

1) Tujuan Pembelajaran

Tujuan adalah suatu cita-cita yang ingin dicapai dari pelaksanaan suatu kegiatan. Sebagai unsur penting untuk suatu kegiatan, maka dalam kegiatan apapun tujuan tidak bisa diabaikan. Demikian juga halnya dalam kegiatan pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran, tujuan pembelajaran merupakan komponen yang dapat mempengaruhi komponen pembelajaran lainnya. Semua komponen pembelajaran harus bersesuaian dan didayagunakan untuk mencapai tujuan seefektif dan seefisien mungkin. Bila salah satu komponen tidak sesuai dengan tujuan, maka pelaksanaan kegiatan pembelajaran tidak akan dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Djamarah & Zain, 2006: 41). Tujuan pembelajaran adalah suatu rumusan mengenai kemampuan yang diharapkan dapat dimiliki atau dikuasai oleh mahasiswa setelah mereka menerima atau melaksanakan proses kegiatan pembelajaran.

2) Pendidik/ Dosen

Dosen adalah tenaga pendidik yang memberikan sejumlah ilmu pengetahuan kepada mahasiswa. Dosen/ guru adalah orang yang berpengalaman dalam bidang profesinya (Djamarah & Zain, 2006: 39). Tanggung jawab pendidik/ dosen menurut

Oemar Hamalik (2009: 127) adalah merencanakan dan menuntut peserta didik/ mahasiswa melakukan kegiatan-kegiatan belajar guna menncapai pertumbuhan dan perkembangan yang diinginkan. Dosen harus membimbing mahasiswa agar memperoleh keterampilan-keterampilan, pemahaman, perkembangan berbagai kemampuan, kebiasaan-kebiasaan yang baik, dan perkembangan sikap yang serasi.

3) Peserta Didik/ Mahasiswa

Peserta didik/ mahasiswa merupakan salah satu komponen dalam pembelajaran, di samping faktor pendidik/ dosen, tujuan, dan metode pemelajaran. Sebagai salah satu komponen maka dapat dikatakan bahwa mahasiswa adalah komponen yang terpenting diantara komponen lainnya. Pada dasarnya mahasiswa adalah unsur penentu dalam proses belajar mengajar. Tanpa adanya mahasiswa sesungguhnya tidak akan terjadi proses pembelajaran karena mahasiswa membutuhkan materi pembelajaran sedangkan dosen hanya memenuhi kebutuhan dari mahasiswa (Hamalik, 2009: 99). Mahasiswa adalah orang yang bertindak sebagai penerima materi pelajaran sehingga perlu mendapatkan bimbingan dari dosen melalui proses belajar mengajar.

4) Bahan/ Materi Pelajaran

Bahan pelajaran menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (2006: 43) adalah substansi yang akan disampaikan dalam proses belajar mengajar. Tanpa bahan pelajaran proses belajar mengajar tidak akan dapat berjalan. Bahan pelajaran merupakan komponen yang tidak bisa diabaikan dalam pembelajaran, sebab bahan adalah inti dalam proses belajar mengajar yang akan disampaikan kepada mahasiswa. Bahan pelajaran bisa diartikan semua bahan pelajaran/ materi yang

diberikan oleh dosen kepada mahasiswa saat berlangsungnya proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

5) Metode Pembelajaran

Metode adalah suatu cara yang digunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam kegiatan belajar mengajar, metode diperlukan oleh dosen dan penggunaannya bervariasi sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai setelah pembelajaran berakhir (Djamarah & Zain, 2006: 46).

6) Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Proses pembelajaran atau proses belajar mengajar merupakan kegiatan melaksanakan kurikulum agar dapat mempengaruhi mahasiswa untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Interaksi yang terjadi selama proses belajar dipengaruhi oleh lingkungannya, yang antara lain, mahasiswa, dosen, bahan pembelajaran, media pembelajaran, dan lain sebagainya. Media pembelajaran digunakan sebagai sarana pembelajaran yang mempunyai peran penting dalam proses pemberian materi pembelajaran.

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Menurut *National Education Association*, media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual dan peralatannya, dengan demikian media dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, atau dibaca. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat yang menyampaikan atau mengantarkan

pesan-pesan pembelajaran berupa alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Arsyad, 2016: 4). Pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat grafis, elektronika untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual (Johanes, et al., 2016: 27).

Media pembelajaran sangat berkaitan dengan proses belajar mengajar karena dapat mempengaruhi motivasi mahasiswa dan proses pembelajaran. Dosen harus mempertimbangkan media pembelajaran dengan materi dan kebutuhan mahasiswa. Tidak semua media pembelajaran cocok digunakan dalam proses pembelajaran, untuk itu perlu dilakukan pertimbangan dalam memilih media supaya penggunaan media pembelajaran tersebut benar dan tepat (Rahmawati, et al., 2017: 1093). Menurut Febria Demayanti & Sunaryo Soenarto (2018: 93) ada beberapa kriteria dan langkah yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media. Kriteria yang dimaksud yaitu tujuan pembelajaran, keefektifan, karakteristik mahasiswa, ketersediaan sarana pendukung, kualitas teknis, biaya, fleksibilitas, kemampuan orang yang menggunakannya, dan waktu yang tersedia. Media pembelajaran berfungsi sebagai penyalur pesan kepada penerima, membangkitkan perasaan dan perhatian dari penerima pesan. Jika media tersebut tidak dapat menyalurkan pesan dengan baik, maka media tersebut tidak dapat menyampaikan isi pesan yang ingin disampaikan kepada penerima pesan. Dalam pembelajaran media sangat penting untuk pengantar pesan. Berdasarkan pengertian yang dikemukakan di atas, media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat bantu untuk menyalurkan pesan berupa

materi atau bahan pembelajaran dari dosen ke mahasiswa baik berupa media berbasis visual, audio visual, ataupun jenis media lainnya.

b. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Pengelompokan berbagai jenis media dilihat dari perkembangan teknologi menurut Seels dan Glasgow sebagaimana dikutip Arsyad (2016: 35) dibagi ke dalam dua kategori luas, yaitu pilihan media tradisional dan pilihan media teknologi mutakhir, meliputi:

a) Pilihan Media Tradisional

- (1) Visual diam yang diproyeksikan meliputi, proyeksi *opaque* atau tak tembus pandang, proyeksi *overhead*, *slides*, dan *filmstrips*.
- (2) Visual yang tak diproyeksikan meliputi, gambar, poster, foto, *charts*, grafik, diagram, pameran, papan info, dan papan bulu.
- (3) Audio meliputi, rekaman piringan, pita kaset, *reel*, dan *cartridge*
- (4) Penyajian Multimedia meliputi, *slide plus* suara atau *tape*, dan *multi image*
- (5) Visual dinamis yang diproyeksikan meliputi, film, televisi, dan video
- (6) Cetak meliputi, buku teks, modul, teks terprogram, *workbook*, majalah ilmiah, dan lembaran lepas atau *hand out*
- (7) Permainan meliputi, teka-teki, simulasi, dan permainan papan
- (8) Realia meliputi, model, *specimen* atau contoh, dan manipulatif berupa peta dan boneka

b) Pilihan Teknologi Mutakhir

- (1) Media berbasis telekomunikasi meliputi, telekonferen, dan kuliah jarak jauh

(2) Media berbasis mikroprosesor meliputi, *computer assisted instruction*, permainan komputer, sistem tutor intelijen, interaktif, *hypermedia*, *compact disc* atau video

Leshin, Pollock, dan Reigeluth mengklasifikasikan media ke dalam lima kelompok, yaitu:

- (1) Media berbasis manusia meliputi, guru, instruktur, tutor, main-peran, kegiatan kelompok, dan *field trip*
- (2) Media berbasis cetak meliputi, buku, buku latihan, dan alat bantu kerja.
- (3) Media berbasis visual meliputi, buku, alat bantu kerja, bagan, grafik, peta, gambar, transparansi, dan slide
- (4) Media berbasis audio visual meliputi, video, film, dan televisi
- (5) Media berbasis komputer meliputi, pengajaran dengan bantuan komputer, interaktif video, dan *hypertext*

Media pembelajaran menurut Kemp dan Dayton dikelompokkan ke dalam delapan jenis, yaitu: (1) media cetakan, (2) media pajang, (3) *overhead transparencies*, (4) rekaman audiotape, (5) seri slide dan film strips, (6) penyajian multi image, (7) rekaman video dan film hidup, dan (8) komputer.

c) Manfaat media pembelajaran

Manfaat media pembelajaran adalah untuk merangsang kegiatan belajar mengajar peserta didik/ mahasiswa dan perantara materi pembelajaran. Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar mahasiswa, yaitu:

- (1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian mahasiswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar

- (2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh mahasiswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran
- (3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh dosen, sehingga mahasiswa tidak bosan dan dosen tidak kehabisan tenaga, apalagi jika dosen mengajar pada setiap jam pelajaran
- (4) Mahasiswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian dosen, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, menyaranakan, dan lain-lain

Dari uraian di atas, secara singkat manfaat dari penggunaan media pembelajaran pada proses belajar mengajar adalah sebagai berikut:

- (1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyampaian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses belajar.
- (2) Media pembelajaran dapat mengarahkan perhatian mahasiswa sehingga mahasiswa mempunyai motivasi untuk belajar, terdapat interaksi yang baik antara mahasiswa dan lingkungannya, dan mahasiswa dapat belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- (3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera ruang dan waktu.
- (4) Media pembelajaran dapat memberikan pengalaman yang sama kepada mahasiswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka.

7) Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi berasal dari bahasa Inggris, yaitu *evaluation*. Evaluasi adalah suatu tindakan suatu proses untuk menentukan nilai dari sesuatu (Djamarah & Zain, 2006: 50). Evaluasi pembelajaran menurut Oemar Hamalik (2009: 145) merupakan suatu komponen dalam sistem pembelajaran, sedangkan sistem pembelajaran itu sendiri merupakan implementasi kurikulum, sebagai upaya untuk menciptakan belajar di kelas. Fungsi utama evaluasi adalah untuk menentukan hasil pembelajaran dan menilai unsur-unsur yang relevan pada urutan perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran.

2.1.2 Media Pembelajaran Video

1) Media Pembelajaran Interaktif

Media interaktif menurut Munir (2010: 110) yaitu suatu media yang dirancang agar tampilannya memenuhi fungsi menginformasikan pesan dan memiliki interaktifitas kepada penggunanya. Media pembelajaran interaktif dapat diartikan sebagai alat bantu untuk menyalurkan pesan berupa materi atau bahan pembelajaran dari dosen ke mahasiswa dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi berupa media berbasis visual, audio visual, ataupun jenis media lainnya. Efektifitas media interaktif dapat diukur melalui dua cara yaitu, 1) keterlibatan mahasiswa dan dosen, 2) pengaruh dari media interaktif terhadap pembelajaran (Bezjian, et al., 1998: 32).

Media pembelajaran interaktif termasuk pengembangan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Pengembangan media pembelajaran yang secara simultan komputer mampu menampilkan teks, gambar, grafik, suara, video atau

animasi disebut sebagai multimedia pembelajaran berbasis komputer (Soenarto, 2005: 116). Media yang berisi gambar, video, dan musik membuat pembelajaran lebih interaktif. Kegunaan multimedia interaktif akan memberi dampak yang baik pada peserta didik/ mahasiswa saat pembelajaran (Riyanto & Gunarhadi, 2017: 57).

Kelebihan media pembelajaran interaktif diantaranya yaitu:

- a. Kegiatan pembelajaran lebih interaktif dan inovatif
- b. Dosen dapat menggabungkan dan memanfaatkan teks, gambar, audio, musik, maupun video guna tercapainya tujuan pembelajaran
- c. Menambah motivasi dan semangat belajar bagi mahasiswa
- d. Media dapat memvisualisasikan materi yang sulit diterangkan melalui penjelasan secara ceramah maupun penjelasan menggunakan alat peraga konvensional
- e. Melatih dosen untuk lebih mandiri dan kreatif dalam proses pembelajaran

Kekurangan media pembelajaran interaktif diantaranya yaitu:

- a. Persiapan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif memerlukan waktu dan tenaga
- b. Harus menggunakan perangkat berupa laptop dan LCD
- c. Pendidik/ dosen harus memiliki kemampuan yang cukup untuk membuat media pembelajaran interaktif

Karakteristik media pembelajaran interaktif diantaranya yaitu:

- a. Memiliki lebih dari satu media, yaitu teks, gambar, grafik, audio, atau gabungan unsur audio dan visual.

- b. Bersifat interaktif yaitu memiliki kemampuan untuk mengetahui respon peserta didik/ mahasiswa.
- c. Memberi kemudahan dan kelengkapan isi sehingga mahasiswa dapat menggunakannya baik dengan bimbingan dosen ataupun tanpa bimbingan dari dosen.

2) Media Video

A. Pengertian Media video

Video berasal dari bahasa latin yaitu dari kata *vidi* atau *visum* yang artinya melihat atau mempunyai daya penglihatan. Dalam kamus bahasa indonesia video adalah teknologi pengiriman sinyal eletronik dari suatu gambar bergerak. Video adalah teknologi penangkapan, perekaman, pengolahan, penyimpanan, pemindahan, dan perekonstruksian urutan gambar diam dengan menyajikan adegan-adegan dalam gerak secara elektronik (Munir, 2013: 289). Video menurut Daryanto (2013: 86) merupakan suatu medium yang dapat membantu proses pembelajaran, baik untuk pembelajaran massal, individual, maupun berkelompok. Media video menurut Daryanto (2013: 88) adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak.

Media audio dan audio visual merupakan bentuk media pembelajaran yang murah dan terjangkau. Media audio visual dapat menampilkan pesan yang dapat memotivasi mahasiswa untuk mempelajari materi lebih banyak (Arsyad, 2016: 148). Media audio visual menurut Ibrahim dan Nana Syaodih (2003: 114) adalah media yang mempunyai suara, gerakan, dan bentuk objektif yang dapat dilihat. Media jenis ini adalah media yang paling lengkap dan dapat meningkatkan

semangat belajar mahasiswa. Media video ini tidak hanya dapat dilihat tetapi juga dapat didengar. Fungsi lain dari video adalah dapat menarik minat, perhatian mahasiswa, memperjelas sajian ide dan mengilustrasikan sehingga anak tidak cepat lupa. Disamping itu secara ekonomis video termasuk media yang relatif lebih murah baik harga maupun pengoperasiannya (Putri, 2012: 318). Video merupakan media yang menyajikan pesan secara audio visual dan gerak yang dapat memberikan pesan impresif bagi orang yang melihat (Panje, et al., 2016: 1475).

Media video atau media audio visual merupakan perantara atau bahan ajar non-cetak yang berisi gambar yang bergerak dan suara yang digabungkan menjadi sebuah video. Video interaktif menurut Ahmad Maulana Izzudin (2013: 2) merupakan sebuah video pembelajaran yang berfungsi sebagai pemicu atau rangsangan belajar agar mahasiswa tertarik dengan pembelajaran dan tidak merasa bosan dengan proses pembelajaran dan daya tangkap terhadap materi akan lebih cepat dengan diiringi interaksi antara mahasiswa dan pengajar yang sebelumnya telah dipicu melalui pembelajaran menggunakan video interaktif. Peningkatan dirasakan saat pendidik/ dosen menggunakan media audio visual, peserta didik/ mahasiswa termotivasi untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar (Purwowo, et al., 2014: 140). Media video merupakan media yang efektif dalam membantu proses pembelajaran. Media video dapat memberikan gambaran nyata kepada mahasiswa. Media video dapat memancing pembelajaran menjadi lebih hidup dan interaktif karena akan muncul banyak keingintahuan dari mahasiswa (Krissandi, 2018: 69).

B. Kelebihan dan Kelemahan Media Video

Kelebihan dan kelemahan menggunakan media video menurut Munir (2013: 295) dalam proses belajar mengajar, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Kelebihan Media Video

- 1) Menjelaskan keadaan secara riil dari suatu proses, fenomena, atau kejadian.
- 2) Sebagai bagian terintegrasi dengan media lain seperti teks atau gambar, video dapat memperkaya penyajian atau penjelasan.
- 3) Pengguna dapat melakukan pengulangan atau *replay* pada bagian-bagian tertentu untuk melihat gambaran yang lebih fokus.
- 4) Sangat cocok untuk mengajarkan materi dalam ranah perilaku atau psikomotor.
- 5) Kombinasi video dan audio dapat lebih efektif dan lebih cepat menyampaikan pesan dibandingkan media text.
- 6) Menunjukkan dengan jelas suatu langkah prosedural.
- 7) Penggunaan media video pembelajaran akan membantu dan mempermudah proses pembelajaran untuk mahasiswa maupun dosen (Sa'adah, et al., 2017: 27).

2. Kelemahan Media Video

- 1) Video mungkin saja tidak detail dalam penjelasan materi karena mahasiswa harus mampu mengingat detail dari scene ke scene.
- 2) Umumnya pengguna menganggap belajar melalui video lebih mudah dibandingkan melalui text sehingga pengguna kurang terdorong untuk lebih aktif di dalam berinteraksi dengan materi.

Kelebihan dan kelebihan media video menurut Daryanto (2013: 90) adalah sebagai berikut:

1. Kelebihan Media Video

- 1) Media video sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran baik untuk pembelajaran massal, individual, maupun kelompok.
- 2) Media video merupakan bahan ajar noncetak yang kaya informasi dan tuntas karena dapat sampai ke hadapan mahasiswa secara langsung.
- 3) Media video membantu menyampaikan materi yang bersifat dinamis
- 4) Pemanfaatan teknologi video dapat mendemonstrasikan hal-hal seperti gerakan motorik tertentu, ekspresi wajah, maupun suasana lingkungan tertentu.
- 5) Kemajuan teknologi video dapat digunakan untuk proses pembelajaran tatap muka (langsung) maupun jarak jauh.
- 6) Ukuran tampilan video sangat fleksibel dan dapat diatur sesuai dengan kebutuhan.

2. Kelemahan Media Video

- 1) *Fine details* yaitu video tidak dapat menampilkan objek secara detail atau sampai yang sekecil-kecilnya dengan sempurna.
- 2) *Size information* yaitu video tidak dapat menampilkan ukuran yang sebenarnya.
- 3) *Third dimention* yaitu gambar yang diproyeksikan oleh video berbentuk dua dimensi.

- 4) *Opposition* yaitu pengambilan yang kurang tepat dapat menyebabkan timbulnya keraguan penonton dalam menafsirkan gambar yang dilihatnya.
- 5) Material pendukung yaitu video membutuhkan alat proyeksi untuk dapat menampilkan gambar yang ada di dalamnya.
- 6) *Budget* yaitu untuk membuat program video membutuhkan biaya yang tidak sedikit.

C. Tujuan Penggunaan Video

Tujuan penggunaan video menurut Azhar Arsyad (2003: 48), sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran bertujuan untuk:

- 1) Memperjelas dan mempermudah penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis.
- 2) Mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya indra.
- 3) Dapat digunakan secara tepat dan bervariasi, seperti:
 - (1) Meningkatkan motivasi dan gairah belajar mahasiswa untuk dapat menguasai materi ajar dengan baik.
 - (2) Mengembangkan kemampuan mahasiswa dalam berinteraksi langsung dengan lingkungan dan sumber belajar lainnya terutama berbasis ICT.
 - (3) Memungkinkan mahasiswa untuk dapat belajar lebih bermakna dengan tayangan-tayangan yang jelas dan menarik perhatian.
 - (4) Memungkinkan mahasiswa untuk menirukan *moddelling* sesuai dengan isi tayangan yang terdapat dalam video.

Aktivitas video didefinisikan sebagai rasio dari jumlah video yang dilihat oleh mahasiswa setidaknya satu kali terhadap total video di dalam kelas (Stohr, et al.,

2019: 170). Dari uraian di atas dapat diketahui bahwa tujuan video pembelajaran secara singkat yaitu untuk mempermudah pembelajaran karena dapat mengatasi berbagai macam keterbatasan yang tidak dapat disajikan oleh penggunaan media lainnya.

D. Karakteristik Video

Pengembangan dan pembuatan video pembelajaran menurut Cheppy Riyana (2007: 11) harus mempertimbangkan kriteria sebagai berikut:

1) Tipe materi

Media video cocok untuk materi pelajaran yang bersifat menggambarkan suatu proses tertentu, sebuah alur demonstrasi, sebuah konsep/ mendeskripsikan sesuatu.

2) Durasi waktu

Media video yang memiliki durasi lebih singkat yaitu sekitar 20 – 40 menit, berbeda dengan film yang pada umumnya berdurasi antara 2 – 3 jam. Sesuai dengan daya ingat dan kemampuan berkonsentrasi manusia yang cukup terbatas yaitu antara 15 – 20 menit, menjadikan media video mampu memberikan keunggulan dibandingkan dengan film.

3) Format sajian video

Film pada umumnya disajikan dengan format dialog dengan unsur dramatis yang lebih banyak. Film bersifat imajinatif dan kurang ilmiah. Hal ini berbeda dengan kebutuhan sajian untuk video pembelajaran yang mengutamakan kejelasan dan penguasaan materi. Format video yang cocok untuk pembelajaran yaitu naratif, wawancara, presenter, dan format gabungan.

4) Ketentuan teknis

Media video tidak terlepas dari aspek teknis yaitu kamera, teknik pengambilan gambar, teknik pencahayaan, editing, dan suara. Pembelajaran lebih menekankan pada kejelasan pesan, dengan demikian sajian-sajian yang komunikatif perlu dukungan teknis tersebut.

Program video yang baik akan dilihat dari validitas isinya, kesesuaian antara karakteristik materi dengan pemilihan media, serta kualitas program video yang dihasilkan. Oleh karena itu, karakteristik media video antara lain: 1) Terdapat rumusan tujuan pembelajaran yang jelas, 2) Terdapat materi pembelajaran yang dikemas ke dalam unit-unit atau kegiatan spesifik, 3) Tersedia contoh dan ilustrasi yang mendukung kejelasan pemaparan materi, 4) Menggunakan penuturan informasi dengan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami, 5) Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif, 6) Terdapat rangkuman materi pelajaran.

E. Perangkat Video

Perangkat keras atau *hardware* untuk membuat sebuah video menurut Elex Media Komputindo (2008: 15) yaitu alat untuk mengambil gambar, mengedit video, dan mengemas hasil akhir. Berikut ini beberapa peralatan pokok tersebut:

- 1) Kamera video/ handycam/ camcorder
- 2) Komputer
- 3) DVD/ CDRW Drive

Sedangkan perangkat pendukung untuk pembuatan video tidak harus mutlak ada tetapi keberadaannya akan membantu efektifitas kerja dalam pembuatan video.

Perangkat tambahan pada pembuatan video adalah sebagai berikut:

- 1) Rewinder untuk menggulung pita kaset
- 2) Switcher untuk mengatur sinyal video yang masuk dari beberapa kamera menjadi satu sinyal video
- 3) Cassette Cleaner untuk membersihkan head kamera dari kotoran
- 4) Televisi untuk melihat hasil akhir produk video
- 5) Tripod untuk menjaga kestabilan kamera
- 6) Lampu untuk menerangi objek sehingga gambar objek akan terlihat lebih jelas
- 7) Mp3/ Mp4 player untuk merekam audio

Jadi, pengambilan gambar dapat dilakukan menggunakan kamera tunggal dan dapat pula dengan kamera lebih dari satu. Pada dasarnya penggunaan lebih dari satu kamera sekaligus, akan memerlukan alat atau perangkat tambahan yang telah tersebut di atas.

F. Prosedur Pengembangan Video

Prosedur pengembangan video menurut Sigit Hariyadi (2012: 14) yaitu melalui tiga tahapan antara lain: pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

1. Pra Produksi

Tahap pra produksi melalui tahap yang panjang dan menentukan keberhasilan pada tahap selanjutnya. Tahap ini merupakan perencanaan dari kegiatan selanjutnya dan hasil yang akan dicapai. Tahap pra produksi meliputi:

- a. Penentuan ide cerita
- b. Penentuan tema
- c. Riset lapangan

d. Penyusunan naskah skenario

Naskah adalah hasil karya pengarang dengan beberapa pesan dari pengarang yang dituangkan ke dalam tulisan dan kemudian disajikan dalam bentuk video (Nugroho, 2014: 202). Naskah/ skenario video memuat ide cerita, tema dan judul, setting tempat, serta properti. Dimulai dengan menuliskan tema dan judul video yang akan diproduksi, skrip video disusun dengan menuliskan alur cerita yang akan divideokan (Rakhman, et al., 2017: 163).

e. Pengkajian naskah

2. Produksi

Produksi merupakan tahap dimana proses pembuatan video dibuat. Pada tahap inilah proses pengambilan gambar berlangsung. Hasil akhir dari kegiatan produksi yaitu sekumpulan gambar, suara narator, dan musik latar belakang dari lapangan yang siap diedit sesuai dengan naskah yang telah dibuat. Musik latar belakang digunakan untuk memperkuat situasi tertentu, volume musik tidak boleh terlalu dominan melebihi suara narator (Nurseto, 2011: 33). Hal lain yang perlu diperhatikan dalam membuat video adalah ukuran *font* (Hartanti, et al., 2017: 823).

3. Pasca Produksi

Tahap selanjutnya yaitu tahap pemilihan gambar dan suara yang terbaik. Gambar dan suara tersebut kemudian digabungkan. Pada tahap ini beberapa hal yang dilakukan meliputi:

- a. Editing (penggabungan dan pemilihan gambar)
- b. Mixing (pengisian musik)
- c. Preview

d. Uji coba

e. Revisi

Terdapat empat tahapan dalam pelaksanaan produksi pada pembuatan video menurut Sarwo Nugroho (2014: 106) yaitu:

(1) *Reproduction planning* atau perencanaan pra produksi

Tahapan ini menciptakan proses awal bermula dari timbulnya ide atau gagasan.

(2) *Set up and rehearsal*

Tahapan ini berupa persiapan-persiapan yang bersifat teknis yaitu mempersiapkan peralatan untuk produksi.

(3) *Production*

Tahapan *production* yaitu proses pengubahan bentuk naskah menjadi bentuk audio dan visual sesuai dengan kaidah-kaidah yang telah ditentukan.

(4) *Post production*

Tahapan *post production* merupakan suatu kerja pada tahapan terakhir dari bahan yang telah diproduksi, baik dengan satu maupun beberapa kamera.

Penyelesaian pekerjaan meliputi: a) Melakukan penyuntingan suara dan gambar, b) Pengisian grafik, baik yang berbentuk tulisan maupun berupa foto, c) Pengisian narasi, d) Pengisian ilustrasi musik, e) Pengevaluasian program.

2.1.3 Batik

1) Pengertian Batik

Batik adalah kain bergambar yang dibuat dengan teknik rintang warna. Bahan perintang yang digunakan adalah malam panas atau lilin panas. Teknik rintang warna ini dilakukan dengan cara menorehkan malam panas menggunakan canting

pada kain untuk membentuk gambar. Bagian yang ditutup malam ini pada saat proses pewarnaan tidak akan terkena warna, sehingga pada saat dilorod (menghilangkan malam) bagian ini tetap berwarna putih, dan membentuk motif (ragam hias) pada kain batik (Gratha, 2012: 4). Batik menurut Ari Wulandari (2003: 1) adalah membatik yaitu membuat corak atau gambar dengan menerakan malam pada kain, membuat batik, atau menulis dengan cara seperti membuat batik. Batik dapat didefinisikan sebagai sebuah karya seni yang dibuat dengan teknik yang unik dan proses yang sangat menarik (Na'am & Hidayat, 2014).

Tradisi batik terutama di pulau jawa umumnya telah diwariskan dari generasi ke generasi. Batik dibuat dengan menggambar titik dan garis dengan menggunakan canting (Soesanti & Syahputra, 2016: 273). Batik telah menjadi bagian dari budaya Indonesia. UNESCO telah mengukuhkan batik sebagai warisan budaya dunia bagi Indonesia pada tanggal 2 Oktober 2009. Sejak itulah, tanggal 2 Oktober diperingati sebagai "Hari Batik" di Indonesia.

2) Teknik Membatik

Berdasarkan teknik pembuatannya, batik dibedakan menjadi dua jenis, yaitu batik tulis dan batik cap, sedangkan menurut sejumlah seniman dan pengrajin batik, printing bukan merupakan teknik batik. Printing adalah jenis kain yang bermotif batik hal ini karena metode pembuatannya tidak menggunakan proses pencegahan serap warna dengan malam, yang merupakan metode dasar batik (Mifzal, 2012: 61).

1. Batik Tulis

Batik yang ditulis atau digambar langsung pada kain dengan menggunakan canting. Bentuk gambar atau desain pada batik tulis tidak ada pengulangan yang

jelas. Setiap potongan gambar yang diulang pada lembar kain biasanya tidak akan pernah sama bentuk dan ukurannya. Gambar tersebut dapat dilihat pada kedua sisi kain yang tampak lebih rata atau tembus bolak-balik (Mifzal, 2012: 62).

2. Batik cap

Batik cap dikerjakan menggunakan cap, cap adalah alat yang terbuat dari tembaga dibentuk sesuai gambar atau motif yang dikehendaki (Haidar, 2009: 17).

3) Alat dan Bahan Pembuatan Batik Tulis

Pembuatan batik tulis memerlukan alat dan bahan yang harus dipersiapkan terlebih dahulu. Alat alat untuk membuat batik menurut Abdul Aziz Sa'du (2010: 42) alat-alat yang digunakan untuk membuat batik adalah bandul, dingklik atau lincak, gawangan, wajan, anglo atau kompor, tepas, taplak, komplongan, canting, lilin atau malam, dan pola.

4) Proses Pembuatan Batik Tulis

Proses pembuatan batik tulis membutuhkan waktu yang relatif lama. Terdapat beberapa tahapan yang harus dilakukan untuk membuat batik tulis. Tahapan-tahapan dalam pembuatan batik tulis harus dilakukan secara urut agar hasilnya berkualitas. Berikut ini adalah proses pembuatan batik tulis dari awal hingga akhir. Penamaan atau penyebutan cara kerja di setiap daerah memang berbeda-beda namun, inti yang dikerjakannya adalah sama. Proses membatik menurut Judi Achjadi (1989: 14) adalah sebagai berikut:

1. Persiapan membatik

- a) Anglo atau wajan yang berisi malam harus sudah siap saat akan mulai membatik. Malam harus cair secara sempurna agar keluar dengan lancar

melalui cucuk canting. Selain itu, malam dapat meresap dengan sempurna dalam mori.

- b) Mori yang telah disiapkan harus berada di atas gawangan dekat dengan anglo atau wajan. Si pembatik duduk di antara gawangan dan wajan. Gawangan berada di sebelah kiri dan wajan di sebelah kanan pembatik. Orang yang pekerjaannya membatik disebut sebagai pengobeng.
- c) Setelah semua selesai, pembatik memulai tugasnya. Pertama memegang canting. Cara memegang canting yaitu dengan ujung-ujung ibu jari, jari telunjuk dan jari tengah seperti memegang pensil untuk menulis. Hal ini dilakukan agar malam dalam nyamplungan tidak tumpah.
- d) Pembatik mengambil malam yang mendidih dalam wajan kemudian dibatikan di atas kain mori sebelum dibatikan canting ditiup terlebih dahulu. Canting ditiup terlebih dahulu dengan maksud:
 - (a) Mengembalikan cairan malam dalam cucuk ke dalam nyamplungan agar tidak menetes sebelum ujung canting ditempelkan pada mori.
 - (b) Menghilangkan cairan malam yang membasahi cucuk canting karena cucuk canting yang berlumuran cairan malam akan mengurangi baiknya goresan terutama ketika pertama kali menggoreskan canting pada mori.
 - (c) Mengontrol cucuk canting dari kemungkinan tersumbat oleh kotoran malam. Jika tersumbat, maka cairan dalam nyamplungan tidak bersuara jika ditiup, karena udara tidak dapat masuk. Maka lubang ujung cucuk ditusuk menggunakan ijuk atau serabut kelapa. Setelah ditusuk canting ditiup kembali atau langsung dibatikan pada mori.

2. Tahap-tahap membatik menurut Ari Wulandari (2011: 153)

a) Nyorek atau memola

Nyorek atau memola adalah proses menjiplak atau membuat pola di atas kain mori dengan cara meniru pola motif yang sudah ada atau biasa disebut dengan ngeblat. Pola biasanya dibuat di atas kertas roti terlebih dahulu lalu dijiplak sesuai pola di atas kain mori. Tahapan ini dapat dilakukan secara langsung di atas kain atau menjiplaknya dengan menggunakan pensil atau canting.

b) Mbathik

Mbathik merupakan tahap berikutnya, dengan cara menorehkan malam batik ke kain mori, dimulai dari nglowong (menggambar garis-garis di luar pola) dan isen-isen (mengisi pola dengan berbagai macam bentuk). Pada proses isen-isen terdapat istilah nyecek, yaitu membuat isian dalam pola yang sudah dibuat dengan cara memberi titik-titik atau nitik.

c) Nerusi

Nerusi yaitu proses menyanting bagian belakang sesuai dengan pola motif bagian depan yang telah dibatik.

d) Nembok

Nembok adalah proses menutupi bagian-bagian yang tidak boleh terkena warna dasar dengan menggunakan malam. Bagian tersebut ditutup dengan lapisan malam yang tebal seolah-olah merupakan tembok penahan.

e) Medel

Medel adalah proses pencelupan kain yang sudah dibatik ke cairan warna secara berulang-ulang sehingga mendapatkan warna yang diinginkan.

f) Ngerok dan mbirah

Pada proses ini, malam pada kain dikerok secara hati-hati dengan menggunakan lempengan logam, kemudian kain dibilas dengan air bersih. Setelah itu, kain diangin-anginkan.

g) Mbironi

Mbironi adalah menutupi warna dasar dan isen-isen dengan menggunakan malam. Selain itu, terdapat proses ngrining, yaitu proses mengisi bagian yang belum diwarnai dengan motif tertentu. Biasanya ngrining dilakukan setelah proses pewarnaan dilakukan.

h) Menyoga

Menyoga berasal dari kata soga, yaitu sejenis kayu yang digunakan untuk mendapatkan warna coklat. Adapun caranya adalah dengan mencelupkan kain ke dalam campuran warna coklat tersebut.

i) Nglorod

Nglorod merupakan tahapan akhir dalam proses pembuatan batik yang menggunakan perintang warna. Dalam tahap ini, pembatik melepaskan seluruh malam dengan cara memasukkan kain ke dalam air mendidih. Setelah diangkat, kain dibilas dengan air bersih dan kemudian diangin-anginkan hingga kering.

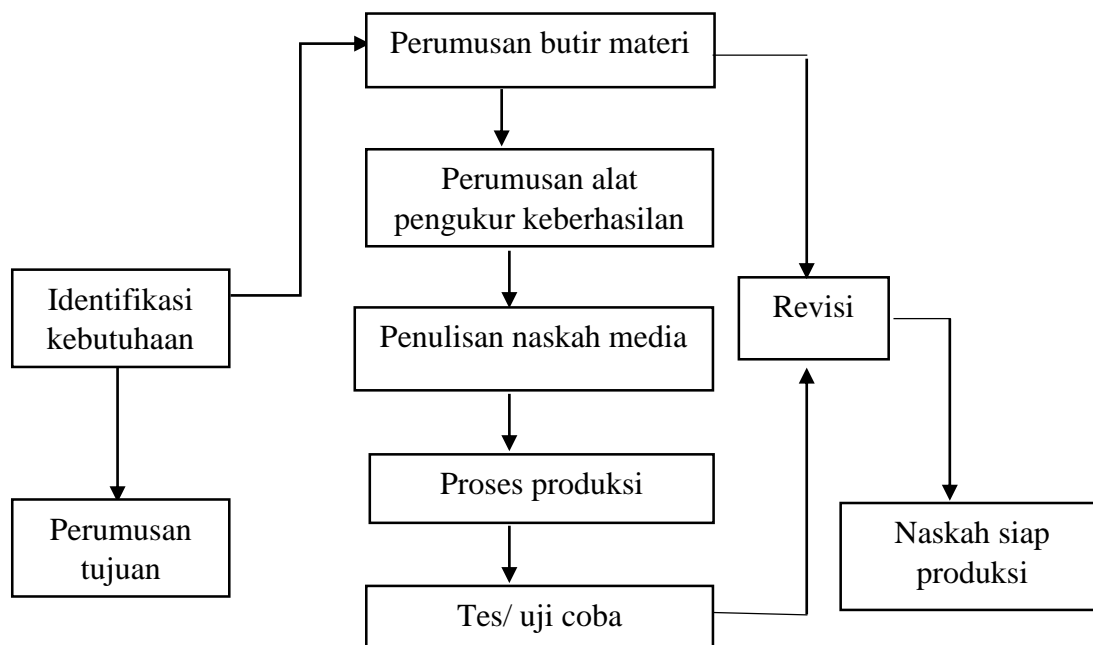
2.1.4 Pengembangan Media Pembelajaran

Research and Development atau penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian ini menggunakan metode R&D yang hanya sampai pada uji kelayakan pada media pembelajaran video proses pembuatan batik.

Pembuatan media menurut Arif Sadiman (2003: 98) perlu persiapan dan perencanaan dengan teliti. Langkah-langkah persiapan dan perencanaan dalam pengembangan media antara lain:

- 1) Menganalisis kebutuhan mahasiswa atau mengidentifikasi masalah yang ada untuk ditemukan solusinya.
- 2) Merumuskan tujuan pembuatan produk sehingga hasilnya dapat bermanfaat bagi dosen dan mahasiswa.
- 3) Merumuskan butir-butir materi yaitu proses mempersiapkan materi yang akan digunakan untuk pembuatan produk. Tahap pembuatan produk atau desain produk dilakukan pengembangan sesuai dengan masalah yang diteliti (Jalil, et al., 2016: 132).
- 4) Mengembangkan alat ukur keberhasilan yaitu proses mempersiapkan alat ukur untuk uji validitas dan uji kelayakan suatu produk.
- 5) Menulis naskah yaitu membuat rancangan naskah yang akan digunakan untuk pembuatan produk.
- 6) Proses produksi yaitu proses pembuatan produk sebelum dilakukan uji validitas dan uji kelayakan.
- 7) Tes atau uji coba yaitu produk yang telah diproduksi pada tahap awal akan dilakukan uji validitas dan uji kelayakan.
- 8) Revisi yaitu proses perbaikan produk
- 9) Naskah siap produksi yaitu proses tahap akhir setelah produk yang dibuat lulus uji validitas dan uji kelayakan.

Model pengembangan media pembelajaran menurut Arif Sadiman (2003: 98) dapat digambarkan dalam diagram *flow chart* sebagai berikut:



Gambar 2.1 *Flow chart* pengembangan media pembelajaran (Sadiman, 2003: 98)

2.2 Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian dilakukan oleh Sylvia Septiani, mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta pada tahun 2013. Judul penelitian tersebut adalah Pengembangan Video Pembelajaran Proses Pembuatan Batik Jumputan Pada Mata Pelajaran Muatan Lokal Mambatik Kelas XI Busana Butik SMK Negeri 1 Pengasih Kulon Progo. Hasil Penelitian ditunjukkan dengan uji kelayakan pada ahli materi diperoleh nilai P sebesar 39,3 termasuk kategori sangat layak. Hasil uji kelayakan pada ahli media diperoleh nilai P sebesar 38,6 termasuk pada kategori sangat layak. Hasil uji kelayakan kelompok kecil pada peserta didik sebanyak 10 siswa diperoleh nilai P sebesar 70,5 termasuk kategori sangat layak. Hasil uji kelayakan kelompok besar pada peserta didik sebanyak 31 siswa diperoleh nilai P sebesar 67,4 termasuk

kategori sangat layak. Berdasarkan hasil penelitian pengembangan video pembelajaran dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk mata pelajaran muatan lokal Membatik di SMK Negeri 1 Pengasih.

Penelitian dilakukan oleh Fiskha Ayuningrum, mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta pada tahun 2012. Judul penelitian tersebut adalah Pengembangan Media Video Pembelajaran Untuk Siswa Kelas X Pada Kompetensi Mengolah *Soup* Kontinental Di SMK N 2 Godean. Hasil pengujian kelayakan untuk media video secara keseluruhan yaitu pada kategori sangat layak dengan frekuensi relatif sebesar 58,3% dan kategori layak sebesar 41,7%. Hal ini menunjukkan bahwa media video pembelajaran mengolah *soup* kontinental sangat layak dan sesuai untuk digunakan sebagai sumber belajar bagi guru dan peserta didik di SMK Negeri 2 Godean.

Penelitian dilakukan oleh Ghea Putri Fatma Dewi, mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta pada tahun 2012. Judul penelitian tersebut adalah Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Sebagai Media Pembelajaran Siswa SD Berbasis Macromedia Flash. Hasil validasi ahli materi diperoleh nilai 4,18 termasuk sangat layak. Hasil validasi ahli media diperoleh nilai sebesar 4,32 termasuk sangat layak. Hasil uji coba pada siswa diperoleh hasil sebesar 3,10 termasuk kategori baik. Berdasarkan penilaian dari masing-masing komponen, disimpulkan bahwa media pembelajaran pengenalan nama hewan layak digunakan sebagai media dalam pembelajaran kelas IV SD.

Penelitian dilakukan oleh Suwasono Universitas Negeri Malang pada tahun 2017. Judul penelitian tersebut adalah Pengembangan Media Ajar Perawatan Dan Perbaikan Sistem Audio Pada Mata Kuliah Workshop Audio Video Untuk

Mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik Elektro Universitas Negeri Malang. Hasil uji coba pada mahasiswa PTE Jurusan Teknik Elektro menunjukkan 88,30% dengan kriteria sangat layak. Validasi materi dari ahli materi memperoleh hasil 92,80% dan validasi media dari ahli media memperoleh hasil 91,06%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media ajar tersebut layak digunakan sebagai media ajar.

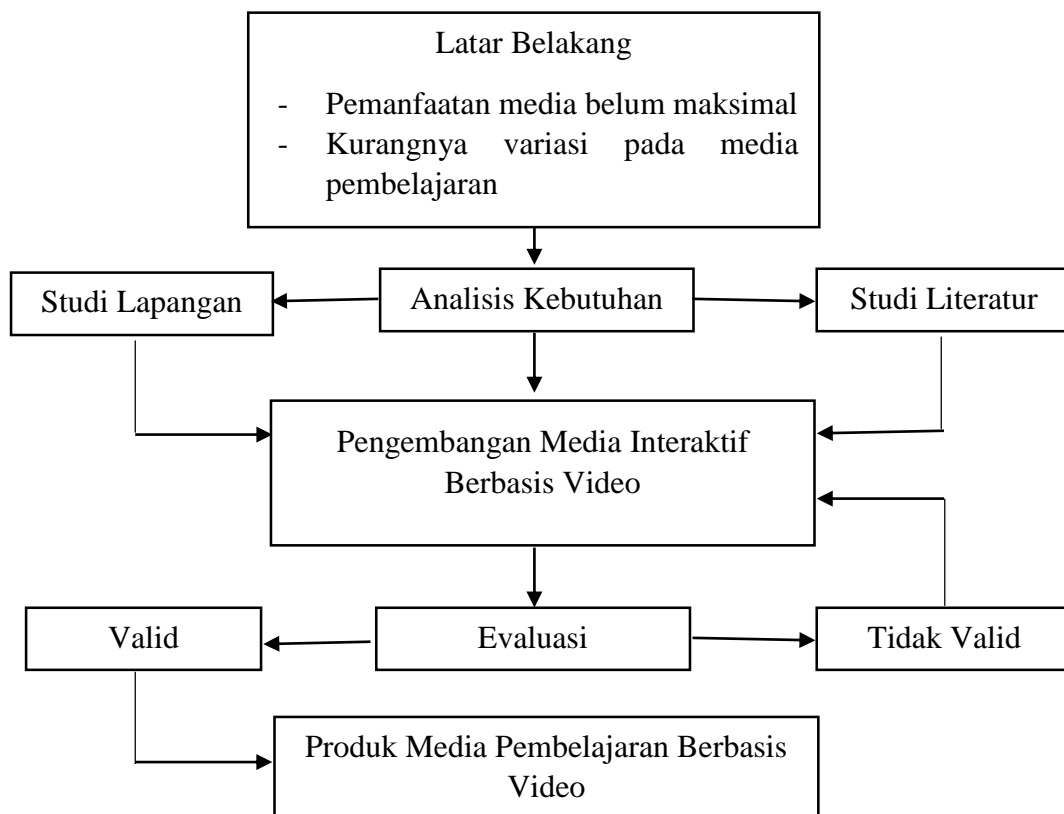
2.3 Kerangka Pikir Penelitian

Media adalah sesuatu yang dapat menjadi perantara untuk meneruskan pesan atau informasi dari pengirim ke penerima. Media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar yang bertujuan untuk memudahkan proses belajar mengajar baik bagi dosen maupun mahasiswa. Media sangat berperan penting dalam membangkitkan keinginan dan motivasi belajar mahasiswa. Hal ini dikarenakan mahasiswa dapat memahami penjelasan dari dosen yang disertai dengan media baik berupa media visual maupun media audio visual. Media video proses pembuatan batik dapat melatih kemampuan mahasiswa untuk membuat dan berperan aktif dalam proses pembelajaran meskipun tanpa adanya dosen. Media video menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran, hal ini karena karakteristik teknologi video yang dapat menyajikan gambar bergerak pada mahasiswa, di samping suara yang menyertainya. Media video merupakan media yang efektif dalam membantu proses pembelajaran. Melalui media video diharapkan dapat meningkatkan motivasi mahasiswa untuk belajar membuat batik.

Penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk

dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji produk tersebut. Jadi penelitian pengembangan bersifat longitudinal (Purwanti 2015: 42).

Kerangka berfikir dapat ditunjukkan dengan bagan berikut ini:



Gambar 2.2 Bagan Kerangka Berpikir

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian tentang pengembangan media pembelajaran pada mata kuliah Batik adalah sebagai berikut:

- 5.1.1 Pengembangan media pembelajaran proses pembuatan batik pada mata kuliah Batik dilakukan dengan beberapa tahapan yaitu: 1) Analisis kebutuhan, 2) Mengembangkan produk dimulai dari tahap pra produksi, tahap produksi, dan tahap pasca produksi. Tahap pra produksi meliputi penentuan ide cerita, penentuan tema, riset lapangan, penyusunan naskah, dan pengkajian naskah. Tahap produksi berisi pengambilan gambar/*shooting* dan rekaman suara sesuai dengan naskah yang telah dibuat. Tahap pasca produksi berisi *editing*, *mixing*, *priview* sehingga dihasilkan video pembelajaran, 3) Validasi ahli dan revisi, 4) Uji coba dan revisi, 5) Produk akhir video pembelajaran yang layak digunakan sebagai media pembelajaran.
- 5.1.2 Validasi media yang dilakukan oleh 3 orang ahli, menunjukkan bahwa video pembelajaran proses pembuatan batik layak dan direvisi sesuai saran dari ahli. Tingkat kelayakan berdasarkan aspek materi menunjukkan 87% termasuk kategori sangat layak, aspek media menunjukkan angka 91% termasuk kategori sangat layak, dan 87% termasuk kategori sangat layak. Secara keseluruhan rata-rata tingkat kelayakan berdasarkan uji coba kelompok kecil pada mahasiswa menunjukkan angka 83% (layak) dan uji

coba kelompok besar menunjukkan angka 82,6% (layak), sehingga media video ini layak digunakan dalam pembelajaran pada mata kuliah Batik.

5.2 Saran

Saran yang dapat diambil dari penelitian ini, berdasarkan dari simpulan di atas adalah:

- 5.2.1 Pengembangan media pembelajaran pada mata kuliah Batik berupa video pembelajaran proses pembuatan batik ini diharapkan dapat dilanjutkan sampai tahap efektivitas penggunaan video pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar mahasiswa.
- 5.2.2 Video pembelajaran proses pembuatan batik ini hendaknya ditayangkan sebelum mahasiswa memulai praktik membuat batik.
- 5.2.3 Pengembangan media pembelajaran pada mata kuliah Batik dapat dikembangkan lagi sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran serta dapat menjadi langkah awal untuk mengembangkan media pembelajaran lebih lanjut pada kompetensi yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Achjadi, Judi. 1989. *Batik klasik*. Jakarta: Djambatan.
- Adnyana, P. W., M. W. A. Kesiman, D. S. Wahyuni. 2013. Pengembangan Aplikasi Pembuatan Pola Motif Batik Dengan Menggunakan Pengolahan Citra Digital. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika*. 1(2): 164 – 172.
- Ali, Muhamad. 2009. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Medan Elektromagnetik*. Jurnal Edukasi Elektro. 5(1): 11 – 18.
- Arikunto, Suharsimi. 2005. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Gema Insani.
- _____. 2008. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Bezjian, A., B. Calder, & Dawniacobucci. 1998. New Media Interactive Advertising vs Traditional Advertising. *Journal of Advertising Reseacrh*. 23 – 32.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Demayanti, Febria, & Sunaryo Soenarto. 2018. Pengembangan Video Pembelajaran Bumbu dan Rempah pada Mata Pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*. 5(1): 91 – 102.
- Dewi, Ghea Putri F. 2012. Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Sebagai Media Pembelajaran Siswa SD Berbasis Macromedia Flash. *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.
- Djamarah, S. B., & Zain, Aswan. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Elex Media Komputerindo. 2008. *Video Editing Dan Video Production*. Jakarta: PT Elex Media Komputerindo.
- Fanani, A., Anny, Yuniarti, & Nanik, Suciati. 2014. Geometric Feature Extraction of Batik Image Using Cardinal Spline Curve Representation. *Jurnal Telkomnika*. 12(2): 397 – 404.
- Gratha, Benny. 2012. *Panduan Mudah Belajar Mematik*. Jakarta: Demedia Pustaka.
- Haidar, Zahrah. 2009. *Ayo Mematik*. Surabaya: Iranti Mitra Utama.
- Hamalik, Oemar. 2004. *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- _____. 2007. *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung: Sinar Baru

Algesindo.

- _____. 2009. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hariyadi, Sigit. 2012. *modul video sebagai media layanan bimbingan dan konseling*. Bandung: Prima Karya.
- Hartanti, Erlin, Ery Tri Djatmika, & Punadji Setyosari. 2017. Pengembangan Media Video Klip sebagai Suplemen Pembelajaran Materi Keberagaman Budaya Bangkaku. *Jurnal Pendidikan*. 2(6): 818 – 825.
- Ibrahim, & Nana, Syaodih. 2008. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Izzudin, Ahmad M., Masugino, & A. Suharmanto. 2013. Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Praktik Service Engine Dan Komponen-Komponennya. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Otomotif*. 2(2).
- Jalil, Muhammad, Sri Ngabekti, & Sri Mulyani E. S. 2016. Pengembangan Pembelajaran Model *Discovery Learning* Berbantuan Tips *Powerpoint* Interaktif pada Materi Interaktif Makhluk Hidup dengan Lingkungan. *Jurnal Refleksi Edukatika*. 6(2): 131 – 137.
- Johanes, Michael, H. Louk, & Pamuji Sukoco. 2016. Pengembangan media Audio Visual dalam Pembelajaran Keterampilan Motorik Kasar pada Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Keolahragaan*. 4(1): 24 – 33.
- Krissandi, Apri Damai Sagita. 2018. Pengembangan Video Tematik Sebagai Pengantar Pembelajaran Kurikulum Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*. 8(1): 67 – 77.
- Maiyena, Sri & Venny, Haris. 2017. Praktikalitas Video Tutorial pada Mata Kuliah Eksperimen Fisika untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*. 6(1): 75 – 83.
- Mashadi, W., Condronogoro, M., Martini, T., Suartini, T., Winotosastro, H., Sedjati, D. P., . . . Suhartanto. 2015. *Batik Indonesia Mahakarya Penuh Pesona*. Jakarta: Kakilangit Kencana.
- Mifzal, Abiyu. 2012. *Mengenal Ragam Batik Nusantara*. Yogyakarta: Javalitera.
- Moersyid, Ananda Feria. 2013. Re-invensi Batik Dan Identitas Indonesia Dalam Arena Pasar Global. *Jurnal Ilmiah Widya*. 1(2): 121 – 128.
- Muhson, Ali. 2010. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*. 8(2): 1 – 10.
- Munir. 2013. *Multimedia Konsep Dan Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

- Muttaqin, E. Nanda & Bambang, E. Purnama. 2012. Analisa dan Perencanaan Sistem Komputerisasi Pembelajaran dengan Media Video Menggunakan Software Adobe Premiere di SMK Wisudha Karya Kudus. *Journal Speed Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*. 4(1): 28 – 35.
- Na'am, Muh Fakhrihun, & A. Hidayat. 2014. The Need To Preserve And Promote Rejomulyo Batik Designs As Semarang's Local Products. *Jurnal Internasional Penelitian Teknik Terapan*. 9(22).
- Nugroho, Sarwo. 2014. *Teknik Dasar Videografi*. Yogyakarta: CV Andi Offset
- Nurseto, Tejo. 2011. Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*. 8(1): 19 – 35.
- Pangestu, Restu, & Sudarsini. 2015. The Development of Rhythmic Exercise Video Media in Adaptive Physical Education Learning For Students With Intellectual Disability. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Luar Biasa*. 2(1): 5 – 9.
- Panje, Marius, Sihkabuden, & Anselmus J. E Toenlio. 2016. Pengembangan Video Pembelajaran Bahasa Indonesia Teknik Membaca Puisi. *Jurnal Pendidikan*. 1(8): 1473 – 1478.
- Pratiwi, Nurul Dian. 2012. Pengembangan Mmedia Pembelajaran Interaktif Pembuatan Pola Dasar Teknik Konstruksi Pada Mata Pelajaran Membuat Pola Busana Bayi Dan Pola Dasar Di SMK Negeri 1 Wonogiri. *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.
- Purwanti, Budi. 2015. Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika Dengan Model Assure. *Jurnal Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan*. 3(1): 42 – 47.
- Purwono, J., Sri Yutmini, & Sri Anitah. 2014. Penggunaan Media Audio Visual pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*. 2(2): 127 – 144.
- Putri, Nadya. 2012. Efektivitas Penggunaan Media Video Untuk Meningkatkan Pengenalan Alat Musik Daerah Pada Pembelajaran IPS Bagi Anak Tunagrahita Ringan Di SDLB 20 Kota Solok. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*. 1(2): 318 – 328.
- Rahmawati, Nina Septia, Anang Santoso, & Kusubakti Andajani. 2017. Respon Siswa Kelas VII Terhadap Pembelajaran Teks Laporan Hasil Observasi dengan Media Video Pengetahuan. 2(8): 1092 – 1096.
- Rakhman, Khusna Arif, A. Rasyid Sahara, & Nurfatimah Sugrah. 2017. Pengembangan Video Penggunaan Alat Gelas Laboratorium Kimia di Universitas. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*. 3(2): 161 – 171.

- Rante, P., Sudarto, & N. Ihsan. 2013. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Fisika Berbasis Audio Video Eksperimen Listrik Dinamis di SMP. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*. 2(2): 203 – 208.
- Rehusisma, Lutfin Andyana, Sri Endah Indriwati, & Endang Suarsini. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran *Booklet* dan Video sebagai Penguatan Karakter Hidup Bersih dan Sehat. *Jurnal Pendidikan*. 2(9): 1238 – 1243.
- Riyanto, Widodo Dwi & Gunarhadi. The Effectiveness Of Interactive Multimedia In Mathematic Learning, (Utilizing Power Point For Student With Learning Disability). *International Journal Of Pedagogy And Teacher Education*. 1(1): 55 – 63.
- Sa'adah, Iffah, Suwito Eko Prmono, & R. Suharso. 2017. Pengembangan Media Video *Motion Graphic* Sejarah Pemerintahan Herman Willem Daendels (1808 – 1811) dalam Pembelajaran Sejarah Indonesia untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa untuk SMA. *Indonesian Journal of History Education*. 5(1): 25 – 31.
- Sa'du, Abdul Aziz. 2010. *Buku Panduan Mengenal Dan Membuat Batik*. Jakarta: Buku Kita.
- Sadiman, Arif S. 2003. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sari, Heni Vidia, & Hary Suswanto. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Web* untuk Mengukur Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Komputer Jaringan Dasar Program Keahlian Teknik Komputer dan Jaringan. *Jurnal Pendidikan*. 2(7): 1008 – 1016.
- Sejaya, Ahmad Aep. 2012. *Batik Warisan Budaya Indonesia Untuk Dunia*. Bandung: CV Rawansah.
- Septiani, Sylvia. 2013. Pengembangan Video Pembelajaran Proses Pembuatan Batik Jumpsuit Pada Mata Pelajaran Muatan Lokal Membatik Kelas XI Busana Butik SMK Negeri 1 Pengasih Kulon Progo. *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.
- Soenarto, Sunaryo. 2005. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Tata Hidang. *Jurnal Inovasi Dan Aplikasi Teknologi*. 9(1): 116 – 122.
- Soesanti, Indah & R. Syahputra. 2016. Batik Production Process Optimization Using Particle Swarm Optimization Method. *Journal of Theoretical And Applied Information Technology*. 86(2): 272 – 278.
- Stohr, Christian, N. Stathakarou, F. Mueller, S. Nifakos, & C. McGrath. 2019. Videos as Learning Object in MOOCs: A Study of Specialist and Non-specialist Participants' Video Activity in MOOCs. *British Journal of Educational Technology*. 50(1): 166 – 176.

- Sudijono, Anas. 2003. *Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sudjana. 2002. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. 2007. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: CV Alfabeta.
- _____. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistyaningrum, Dewi Ayu. 2017. Pengembangan *Quantum Teaching* Berbasis Video Pembelajaran *Camtasia* pada Materi Permukaan Bumi dan Cuaca. *Jurnal Pendidikan Dasar*. 4(2): 154 – 166.
- Supratman, Lucy Pujasari. 2018. Metode Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. *Jurnal Penelitian Komunikasi*. 21(2): 119 – 130.
- Suryansyah, Titi & Suwarjo. 2016. Pengembangan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Prima Edukasi*. 4(2): 209 – 221.
- Wulandari, Ari. 2011. *Batik Nusantara*. Yogyakarta: CV Andi Offset.