



KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO TUTORIAL PADA MATERI BATIK DI PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA

Siti Aisyah^{1*}, Ferdian Ondira Asa², Zubaidah³, Dwi Mutia Sari⁴

Program Studi Pendidikan Seni Rupa Departemen Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Padang

Jl. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar Padang, Kel. Air Tawar Barat, Kec. Padang Utara, Kota Padang, Kode Pos 25132
Sumatera Barat, Indonesia

E-mail: aisyahsiti310@fbs.unp.ac.id.

Abstrak

Permasalahan yang muncul dalam penelitian ini terdapat pada materi batik di perkuliahan kriya tekstil dasar yang mana selama ini dalam pelaksanaan pembelajaran membutuhkan waktu yang cukup panjang untuk menjelaskan materi, serta proses kerjanya. Proses kerja dalam batik terdiri dari membuat desain, memindahkan desain ke atas dasar kain, mencanting, mencolet, menembok, mencelup serta proses terakhir adalah melorod. Tujuan penelitian untuk mengetahui tingkat validitas dan praktikalitas media pembelajaran berbasis video tutorial diprogram Studi Pendidikan Seni Rupa. Metode yang digunakan (*Research and Development*) R&D. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Model 4D, yaitu: *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), *disseminate* (penyebaran). Instrumen penelitian dengan menggunakan kuesioner, wawancara, pengamatan dan dokumentasi. Teknik pengambilan sampel yaitu sampel acak sederhana (*simple random sampling*). Teknik analisis data terdapat uji validitas dan uji praktikalitas. Hasil validasi media pembelajaran dari 6 orang validator (validasi materi dan validasi desain) video tutorial memiliki kategori sangat baik. Hal ini didasarkan pada hasil analisis validasi materi memperoleh nilai index interpretasi 91,6%, dan ahli desain 91,6%. Hasil uji coba praktikalitas dilakukan dengan 2 tahap yaitu skala kecil dan skala besar. Skala kecil berjumlah 10 orang mahasiswa dengan hasil sebesar 90,3% dengan kategori sangat praktis. Sedangkan untuk skala besar diuji cobakan kepada mahasiswa berjumlah 20 orang sebesar 86,47% dengan kategori sangat praktis. Dapat disimpulkan berdasarkan hasil validasi dan uji coba kelayakan terhadap mahasiswa diperoleh bahwa media pembelajaran berbasis video tutorial layak untuk digunakan oleh mahasiswa dalam pembelajaran.

Kata Kunci: validitas, kelayakan, media pembelajaran, batik.

Abstract

The problems that arise in this study are in batik material in basic textile craft courses, which during the implementation of learning takes quite a long time to explain the material, as well as the work process. Work process in batik consists of making a design, transferring the design to the fabric base, canting process, colet process, menembok process, dyeing and the last process is melorod process. The purpose of the research is to determine the level of validity and practicality of video tutorial-based learning media in the Fine Arts Education Study Program. The method used (*Research and Development*) R&D. The development model used in this research is the 4D Model, which are: *define*, *design*, *develop*, *disseminate*. Research instruments using questionnaires, interviews, observations and documentation. The sampling technique is *simple random sampling*. Data analysis techniques are *validity test* and *practicality test*. The results of validation of learning media from 6 validators (*material validation* and *design validation*) video tutorials have a very good category. The results of the material validation analysis obtained an interpretation index value of 91.6%, and the design expert was 91.6%. The results of the practicality trial were carried out with 2 steps, which were small scale and large scale. The small scale amounted to 10 students with a result of 90.3% with a very practical category. Meanwhile, the large scale was tested on 20 students totaling 86.47% with a very practical category. It can be concluded based on the results of validation and feasibility trials on students that video tutorial-based learning media are appropriate to be used by students in their study.

Keywords: validity, feasibility, learning media, batik.

PENDAHULUAN

Profesional seorang pendidik ditinjau dari strategi mengajar yang digunakan saat pembelajaran. mulai dari metode, media pembelajaran, teknik serta taktik.

Seorang pendidik selalu dituntut untuk melakukan pembaharuan atau inovasi dalam mengajar sebab jika tidak mengikuti perkembangan zaman maka pendidik akan jauh tertinggal. Era digital, yang saat ini peserta





didik sudah bisa bahkan telaten dalam mengoperasikan handphone maupun komputer.

Seiring berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi di zaman 4.0 ini, banyak tuntutan dalam pembelajaran yang harus dilaksanakan oleh pendidik, misalnya seperti mampu mengembangkan suatu media pembelajaran untuk mendukung keberhasilan dalam pembelajaran. Pendidik yang profesional harus mampu melakukan inovasi dalam pembelajaran. Secara harfiah komponen belajar mengajar harus memiliki media pembelajaran sebagai perangsang proses belajar mengajar agar lebih efektif dan efisien.

Menurut Djamarah & Zain (2015: 281) pendidik merupakan orang yang memiliki pengalaman dalam bidang keguruannya. Proses belajar mengajar dengan menggunakan media pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk membangkitkan semangat belajar dan minat mahasiswa, selain itu juga dapat membangkitkan motivasi belajar mahasiswa. Media pembelajaran yaitu sarana dan prasarana yang dipakai oleh pendidik guna mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran atau bisa dikatakan sebagai alat bantu mengajar. Menurut Sumiharsono (2017: 10) menyebutkan media pembelajaran adalah media yang menyalurkan pesan kepada pendidik, supaya dapat menimbulkan motivasi dan minat belajar.

Media pembelajaran yang dipergunakan bermaksud untuk membantu proses pembelajaran. Dengan menerapkan media yang efektif diharapkan mahasiswa mampu memahami materi yang telah disampaikan oleh dosen. Menurut Djamarah (2010: 122) Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dikenal sebagai alat bantu dengar, visual dan audiovisual. Pemanfaatan ketiga alat bantu pembelajaran tersebut tidak hanya diterapkan tetapi juga harus disesuaikan dengan rumusan tujuan pendidikan dan tentunya dengan keterampilan guru itu sendiri. Pernyataan di atas diperkuat dengan pendapat Gagne (dalam Asyti & Zul, 2015:2) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah berbagai unsur lingkungan siswa yang dapat merangsang belajar.

Departemen Seni Rupa, program studi Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Padang, Mata kuliah tekstil dasar yang wajib diikuti oleh setiap mahasiswa. Mata kuliah tersebut merupakan mata kuliah wajib di program studi Pendidikan Seni Rupa. Mata kuliah ini terdapat lima jenis tugas yang berbeda yang harus diselesaikan oleh mahasiswa termasuk materi batik. Jika ditinjau dari Rencana Pembelajaran Semester, capaian pembelajaran mata kuliah yaitu mampu

menciptakan karya fungsi pakai dengan menggunakan teknik batik.

Menurut Arini (2011) secara etimologi dan terminologi, batik merupakan rangkaian kata “mbat” dan “tik” mbat dalam bahasa jawa dapat diartikan sebagai nguambat atau lempar terus menerus, sedangkan tik berasal dari kata titik. Jadi, membatik berarti melemparkan titik-titik secara terus-menerus pada kain. Sejalan dengan pendapat tersebut Suprihatin (2014) menyebutkan bahwa proses pembuatan batik secara umum yang dipakai di industri batik yaitu pemalaman, pewarnaan, dan pelorodan. Berbeda dengan pendapat Poerwaarminta dalam Kusumaningtyas et al (2022) menyebutkan bahwa batik merupakan gambar atau lukisan hutan yang dibuat dengan menggunakan alat yang namanya canting.

Materi batik di program studi Pendidikan Seni Rupa terdapat pada mata kuliah kriya tekstil dasar dan mata kuliah paket lanjutan. Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Eliya Pebriyeni Dosen pengampu mata kuliah kriya tekstil dasar di materi batik pada hari Senin tanggal 15 mei 2023, hasil wawancara yaitu sulitnya mahasiswa dalam memahami materi pembelajaran. Proses kerja yang cukup menyita waktu serta belum tersedianya media pembelajaran berupa video untuk membantu dosen dalam menyampaikan materi (Pebriyeni, 2023).

Berdasarkan permasalahan yang muncul ketika pelaksanaan pembelajaran pada mata kuliah kriya tekstil dasar khususnya materi batik teknik colet dan celup membutuhkan waktu yang cukup panjang untuk menjelaskan materi, karena selain dari pengetahuan dasar tentang batik yang perlu dipahami oleh mahasiswa yaitu proses kerja dalam membatik. Proses kerja dalam batik terdiri dari membuat desain, memindahkan desain ke atas dasar kain, mencanting, mencolet, menembok, mencelup serta proses terakhir adalah melorod. Selain dari proses kerja dalam membatik, mahasiswa juga harus memahami bagaimana cara mengaduk warna dan takaran warna yang digunakan. Proses yang cukup panjang tersebut, jika pendidik hanya menggunakan metode ceramah tanpa diiringi dengan media pembelajaran akan banyak membuang waktu, tenaga dan pikiran dalam menjelaskan materi batik.

Media pembelajaran yang digunakan untuk menyelesaikan permasalahan yaitu berupa video tutorial untuk mengenai proses kerja membatik serta pengetahuan mengenai alat dan bahan. Arsyad (2011: 49) menyatakan bahwa video pembelajaran bersifat





visual yaitu diproyeksikan dalam bentuk bingkai melalui lensa proyektor untuk menampilkan gambar langsung di layar. Sejalan dengan pendapat di atas Novrita et al., (2023) mengemukakan bahwa proses pembelajaran dengan memanfaatkan media video dapat lebih jelas dan menarik, sehingga mahasiswa bisa memperhatikan dan mengikuti setiap langkah proses pembuatan batik yang ditampilkan pada media video, yang mana kegiatan pembelajaran dapat dilaksanakan dimanapun. Media video ini diperkirakan dapat mengurangi permasalahan yang dirasakan oleh mahasiswa pada saat perkuliahan batik. Selain itu, media video bisa dimanfaatkan berulang kali tanpa khawatir menurunnya kualitas gambar maupun suara.

Media pembelajaran berbasis video tutorial sebagai alat bantu dosen dalam menyampaikan materi, selain itu mahasiswa juga bisa belajar secara mandiri dimanapun dan kapanpun. Hal senada juga diungkapkan oleh Sukiman (2012: 188) bahwa media video mempunyai kelebihan yaitu mampu memperlihatkan proses secara cepat dan bisa dilihat secara berkali-kali.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan R&D. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Model 4D (*Four D*) yang dikembangkan oleh S.Thigarajan. Menurut Trianto (2009: 109), menyebutkan bahwa model pengembangan 4D (*Four D*) memiliki empat fase yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan, penyebaran.

Teknik pengambilan sampelnya adalah *simple random sampling* sedangkan alat pengumpulan data menggunakan kuesioner, wawancara, observasi dan dokumentasi. Produk yang telah dikembangkan akan divalidasi oleh para ahli hingga produk dinyatakan layak dan valid untuk disebarkan kepada mahasiswa. Jumlah validator untuk produk yaitu 3 orang ahli desain dan 3 orang ahli materi

Teknik analisis data yaitu mendeskripsikan validitas dan kepraktisan media pembelajaran berbasis video tutorial dalam materi batik. Teknik analisis data untuk uji validasi produk menggunakan rumus persentase yang dikemukakan oleh Riduwan (2016:18) dalam membuktikan validitas butir.

$$\text{Persentase} = \frac{\sum \text{Skor yang diberikan validator}}{\sum \text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 1. Pengambilan Keputusan Validitas

Kategori	Penilaian (%)
----------	---------------

Sangat Valid	$80 < N \leq 100$
Valid	$60 < N \leq 80$
Cukup Valid	$40 < N \leq 60$
Tidak Valid	$20 < N \leq 40$
Sangat Tidak Valid	$0 < N \leq 20$

Berdasarkan hasil pengisian lembar angket diperoleh data tanggapan mahasiswa, persentase dihitung dengan menggunakan rumus yang diadaptasi dari Sudijono (2012:43) berikut rumus perhitungan respon mahasiswa:

$$p = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka persentase data angket

F = Perolehan skor

N = Skor maksimal

Berdasarkan hasil analisis yang diperoleh, maka dapat ditemukan kriteria kepraktisan dikemukakan oleh Fatmawati dalam Angraini, (2021):

Tabel 2. Kriteria Tingkat Kepraktisan

Presentase (%)	Kategori
81-100	Sangat Praktis
61-80	Praktis
41-60	Cukup Praktis
21-40	Kurang Praktis
0-20	Tidak Praktis

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

Penelitian ini diterapkan di Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang pada mata kuliah kiya tekstil dasar materi batik. Penelitian ini dilaksanakan pada 2 kelompok kelas, yang diantaranya 1 kelompok kecil terdiri dari 10 orang dan 1 kelas belajar berisi 20 orang mahasiswa. Produk yang dikembangkan merupakan inti dari penelitian ini, yang mana penelitian ini bertujuan untuk memperoleh sebuah produk media pembelajaran yang berbasis video tutorial.

1). *Define* (Pendefinisian)

Fase definisi merupakan langkah awal yang dilakukan peneliti dalam proses penelitian dan pengembangan model 4D. Pada tahap ini peneliti melakukan analisis materi dan analisis tujuan. Pada tahap analisis materi, pembuatan video tutorial dikembangkan untuk mahasiswa yang mengambil mata kuliah kriya tekstil dasar materi batik. Proses kerja yang cukup panjang dalam membuat, dengan adanya bahan pembelajaran akan memudahkan dosen dalam menyampaikan materi. Kemudian tahap analisis media, tujuan pembuatan video tutorial ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar dan memudahkan mahasiswa dalam memahami materi pembelajaran. Video tutorial ini juga bertujuan untuk memudahkan



guru dalam megajarkan materi berupa praktik dengan waktu yang efektif dan efisien.

(1). Analisis Awal-Akhir

Analisis awal-akhir dapat dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui sebuah permasalahan yang mendasar dalam kelayakan media pembelajaran. Penelitian ini melakukan alat ukur dengan observasi mengarah pada masalah serta kendala-kendala yang pernah dihadapi saat melaksanakan perkuliahan pada mata kuliah kriya tekstil dasar materi batik. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, analisis permasalahan yang didapat adalah dosen belum menggunakan media pembelajaran yang dapat membantu proses pembelajaran. Sedangkan materi batik dalam proses kerjanya memiliki tingkat kerumitan yang cukup tinggi serta proses kerja yang lama.

(2). Analisis Mahasiswa

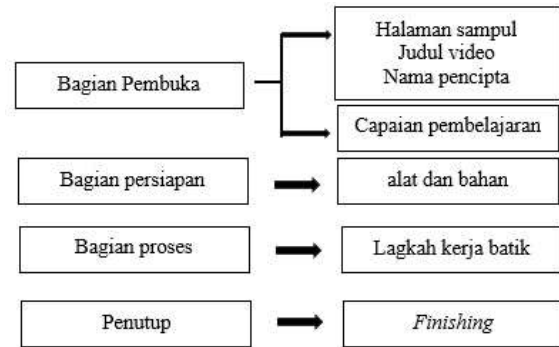
Jumlah kelas pada mata kuliah kriya tekstil dasar pada semester Januari-Juni 2023 berjumlah 5 kelas dengan rata-rata jumlah perkelas yaitu 20 orang. Berdasarkan rekapan nilai diketahui bahwa hasil nilai mahasiswa pada materi batik dengan rata-rata 70. Penelitian ini mengambil sampel secara acak, terdiri dari skala kecil terdiri dari 10 orang dan skala besar terdiri dari 20 orang mahasiswa.

(3). Analisis Tugas

Capaian mata kuliah pada materi batik yaitu mampu menciptakan karya fungsi pakai dengan menggunakan teknik batik. Tugas yang akan diselesaikan oleh mahasiswa pada semester Januari-Juni 2023 yaitu membuat alas meja dengan menerapkan motif ragam hias minangkabau.

2). Design (Perancangan)

Pelaksanaan dari tahap ini meliputi kegiatan membuat *flowchart* atau alur cerita media video tutorial yang akan dibuat. a) Bagian awal atau pembuka video meliputi halaman sampul berisi judul video, dan nama pencipta, penyampaian tujuan pembelajaran, b) bagian persiapan, menampilkan alat dan bahan yang akan digunakan saat proses membatik, c) bagian proses pembuatan, menjelaskan proses kerja membatik mulai dari merancang desain, memindahkan desain ke atas dasar kain, proses *mencanting*, proses *mencolet*, *menembok* serta proses *melorod*. d) penutup, pada akhir video menjelaskan *finishing* dari batik, penampilan hasil akhir karya dan kata penutup. Berikut alur pembuatan video tutorial.



Gambar 1. Alur Pembuatan Video

Gambar di atas merupakan alur dalam video pembelajaran, dalam pembukaan dijelaskan mengenai capaian pembelajaran. kemudian bagian persiapan dijelaskan alat dan bahan yang digunakan. Bagian proses merupakan bagian langkah kerja dalam membatik mulai dari awal sampai akhir. Dan penutup juga dijabarkan bagaimana cara memfinishing karya yang telah dikerjakan untuk dapat diikuti oleh mahasiswa. Berdasarkan alur yang sudah dirancang maka dilanjutkan dengan proses pembuatan media pembelajaran berbasis video tutorial. Berikut proses kerja dalam video tutorial.



Gambar 2. Pembukaan Video

Gambar di atas merupakan pembukaan mengenai video tutorial. Video dirancang dengan menggunakan aplikasi Camtasia, dalam pembukaan dijelaskan mengenai apa saja yang dipelajari oleh mahasiswa dalam video tersebut. Mulai dari pengetahuan tentang alat dan bahan serta proses kerja dalam membatik sampai dengan *finishing*. Sebelum masuk ke proses kerja, hal yang paling penting yaitu menggambarkan capaian dari pembelajaran terhadap materi batik yang sudah ditetapkan di dalam rencana pembelajaran semester (RPS).





Gambar 3. Pengetahuan Alat Bahan

Gambar di atas merupakan pengetahuan alat dan bahan. Di dalam video digambarkan semua jenis alat yang digunakan serta bahan-bahan apa saja yang digunakan dalam membatik. Di dalam video hanya digambarkan alat utama seperti canting, alat-alat pendukung hanya dijelaskan dengan lisan. Kemudian terdapat bahan seperti lilin, dan larutan naphthol.



Gambar 4. Proses Mendesain

Produk yang dibuat oleh mahasiswa dalam perkuliahan kriya tekstil dasar yaitu alas meja dengan menggunakan motif ragam hias minangkabau. Mendesain merupakan langkah awal yang harus dikerjakan oleh mahasiswa. Dalam video juga dijelaskan bagaimana cara mengkomposisikan motif sesuai dengan produk yang dikerjakan.



Gambar 5. Proses Mancanting

Setelah desain dipindahkan ke atas dasar kain, proses berikutnya yaitu dengan mancanting bagian kontur dari motif. Durasi proses mancanting tidak terlalu lama hanya menjelaskan bagaimana proses mancanting dan apa saja yang harus dicanting.



Gambar 6. Proses Mencolet

Gambar di atas merupakan proses mencolet, dalam video dijelaskan bagaimana teknik dalam mencolet atau mewarnai isi dari motif dengan menggunakan bahan remazol. Pada video juga dijelaskan bagaimana cara mengaduk warna remazol untuk proses mencolet.



Gambar 7. Proses Menembok
Sumber: Romi, 2023

Setelah proses mencolet selanjutnya di dalam video dijelaskan mengenai proses menembok atau menutupi warna yang sudah dicolet dengan menggunakan lilin.



Gambar 8. Proses Mencilup

Proses mencilup yaitu mewarnai background dengan menggunakan larutan naphthol. Di dalam video dijelaskan tahapan mencilup mulai dari cara menghitung jumlah warna sampai dengan tahapan mencilup.





Gambar 9. Proses Melorod

Proses melorod tergambar bahwa kain yang sudah dicelup dilakukan proses pelorodan lilin pada kain. Sebelum merebus kain untuk proses pelorodan, dalam video tutorial dijabarkan tahapan sebelumnya seperti merendam kain dengan menggunakan tepung kanji dan *waterglass*.



Gambar 10. Produk

Gambar di atas merupakan produk akhir yang ditampilkan di dalam video, tergambar bahwa produk yang dibuat harus di finishing dengan cara direnda dibagian pinggir. Namun proses finishing tidak dibuatkan video tutorialnya namun dijelaskan secara lisan bahwa produk yang sudah selesai harus *difinishing* supaya tidak mengurangi nilai keindahan.

3). Develop (Pengembangan)

Video ini menjelaskan bagaimana proses kerja dalam batik, serta alat dan bahan yang digunakan. Tahap pertama menjelaskan alat berupa kegunaan dari canting, kemudian bahan-bahan batik seperti remazol, naphthol, tro dan kostik. Kemudian tahap kedua di dalam video menjelaskan bagaimana proses mendesain dan memindahkan desain ke atas dasar kain. Kemudian tahap ketiga menjelaskan tentang bagaimana proses mencanting bagian kontur dari motif dengan menggunakan canting berukuran nomor 2, tahap keempat pemberian *waterglass*, tahap kelima menjelaskan bagaimana proses menembok, tahap keenam menjelaskan bagaimana cara proses mencelup serta cara menghitung takaran penggunaan warna untuk mencelup. Proses terakhir yaitu menjelaskan bagaimana proses melorod dan *finishing* karya sesuai dengan produk apa yang dibuat. Dalam sebuah pembelajaran media sangat dibutuhkan untuk

menunjang sebuah pembelajaran, Selain itu juga mahasiswa juga bisa belajar secara mandiri dimanapun dan kapanpun.

(1). Validasi Ahli

Produk yang telah dikembangkan divalidasi oleh para ahli, hingga produk dinyatakan layak dan valid untuk disebarkan kepada mahasiswa. Jumlah validator untuk produk yaitu 3 orang ahli desain dan 3 orang ahli materi. Adapun hasil penilaian dari validator terdapat pada tabel dibawah ini.

Tabel 3. Hasil Penilaian Validasi Ahli

Validator	Rata-rata Skor	Nilai Index Interpretasi	Kategori
Validasi Materi	120	91,6 %	Sangat Valid
Validasi Desain	132	91,6 %	Sangat Valid

Penilaian yang dilakukan oleh ahli desain dan ahli materi dikategorikan “sangat baik”. Ahli desain juga ditinjau dari 5 aspek kelayakan tampilan, rekayasa perangkat lunak, antar muka, kemudahan, dan komabilitas. Kemudian ahli materi juga ditinjau dari 5 aspek yaitu materi mencakup pendahuluan, tujuan pembelajaran, materi sesuai dengan rencana pembelajaran semester, materi pada video sesuai dengan kebutuhan mahasiswa.

(2). Uji Praktikalitas

Pengujian skala besar dilakukan setelah pengujian skala kecil, dengan jumlah mahasiswa 20 orang yang di ambil secara acak. Berikut di bawah ini uji praktikalitas terhadap mahasiswa.

Tabel 4. Data Praktikalitas Pada Uji Coba Skala Kecil

Aspek Penilaian	Tingkat Kepraktisan	Kategori
Tampilan media	91,3 %	Sangat Praktis
Penyajian Materi	89,6 %	Sangat Praktis
Kemanfaatan	90 %	Sangat Praktis
Jumlah	270,9	
Rata-rata	90,3%	

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan rata-rata penilaian uji skala kecil kepada siswa yang memiliki 3 aspek praktikalitas media pembelajaran berbasis video tutorial dari hasil respon mahasiswa sebesar 90,3% dengan kategori sangat praktis. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis video tutorial mendapatkan hasil yang positif dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.





Tabel 5. Data Praktikalitas Pada Uji Coba Skala Besar

Aspek Penilaian	Tingkat Kepraktisan	Kategori
Tampilan media	84,6 %	Sangat Praktis
Penyajian Materi	88,4 %	Sangat Praktis
Kemanfaatan	86,41 %	Sangat Praktis
Jumlah	259,41%	
Rata-rata	86,47 %	

Tabel uji coba praktikalitas skala besar tampilan media memperoleh skor 84,6 % dikategorikan sangat praktis, penyajian materi 88,4% dengan kategori sangat praktis dan kemanfaatan 86,41 % juga sangat praktis. Berdasarkan dari ketiga aspek tersebut rata-rata yang diperoleh yaitu 86,47 % dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil uji coba skala kecil dan skala besar dapat dilihat bahwa media pembelajaran berbasis video tutorial sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran seni rupa.

4). Disseminate (Penyebaran)

Penyebaran media video tutorial yang sudah melalui berbagai tahapan seperti perancangan serta validasi ahli maka media ini sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa serta dapat mempermudah dosen dalam penyampaian materi. media ini disebarluaskan secara terbatas kepada dosen pengampu mata kuliah kriya tekstil dasar di Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Universitas Negeri Padang.

2. Pembahasan

Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran berbasis video tutorial dalam materi batik di mata kuliah kriya tekstil dasar pada program studi Pendidikan Seni Rupa. Media pembelajaran sangat bermanfaat untuk proses pembelajaran seperti membantu dosen dalam menyampaikan materi, mahasiswa bisa belajar secara mandiri. Sejalan dengan pendapat Daryanto (2010: 112) berpendapat bahwa media pembelajaran mempunyai kelebihan yaitu penyampaian pesan pembelajaran dapat mencapai standar yang lebih baik, pembelajaran lebih menarik dan interaktif, serta peran guru semakin berkembang ke arah positif.

Media pembelajaran berbasis video tutorial di jelaskan bagaimana langkah kerja mulai dari awal sampai *finishing* serta pengetahuan tentang alat dan bahan. Media pembelajaran berbasis video tutorial memiliki tiga tahap diantaranya, 1) bagian pembuka, menjelaskan secara umum langkah-langkah dalam membatik, mulai dari mendesain, memindahkan

desain ke atas dasar, proses mencating, proses mencolet, proses menembok, proses mencelup dan terakhir proses melorod. 2) bagian isi menjelaskan alat dan bahan serta langkah-langkah dalam membatik. 3) bagian penutup, menjelaskan proses finishing teradap tugas batik.

Video yang dirancang dibuat berdasarkan Rencana Pembelajaran Semester (RPS) meninjau capaian mata kuliah pada materi batik serta materi. Pernyataan di atas sejalan dengan pendapat Ramadani et al., (2019) menyebutkan bahwa media pembelajaran berupa video tutorial harus sesuai dengan silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran dan tujuan pembelajaran. Capaian pembelajaran mata kuliah khususnya materi batik yaitu mampu menciptakan karya fungsi pakai dengan teknik batik.

Media pembelajaran berbasis video tutorial layak untuk digunakan maka tahap yang dilakukan memvalidasi video kepada validator, tahap validasi dilakukan kepada validasi media dan validasi materi. validasi media berjumlah dua orang yaitu dosen desain komunikasi visual dan ahli materi dilakukan pada dosen kriya tekstil. Hasil analisis validasi materi memperoleh nilai index interpretasi 91,6%, dan ahli desain 91,6%. Setelah proses validitas dilakukan dengan kesimpulan layak untuk diuji cobakan maka langkah berikutnya yaitu uji praktikalitas dengan menyebarkan kuesioner kepada responden. Menurut Meilani dalam Novrita et al (2023) tujuan praktikalitas dilakukan untuk melihat sejauh mana kepraktisan media pembelajaran berbasis video tutorial.

Setelah dilakukan validasi diperoleh hasil dengan kategori sangat valid maka layak untuk di uji cobakan kepada mahasiswa. Hasil uji coba praktikalitas dilakukan dengan 2 tahap yaitu skala kecil dan skala besar. Skala kecil berjumlah 10 orang mahasiswa dengan hasil sebesar 90,3% dengan kategori sangat praktis. Sedangkan untuk skala besar diuji cobakan kepada mahasiswa berjumlah 20 orang sebesar 86,47% dengan kategori sangat praktis.

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis video tutorial pada materi batik. Video ini menjelaskan bagaimana proses kerja dalam batik, serta alat dan bahan yang digunakan. Tahap pertama menjelaskan alat berupa kegunaan dari canting, kemudian bahan-



bahan batik seperti remazol, naphthol, tro dan kostik. Kemudian tahap kedua di dalam video menjelaskan bagaimana proses mendesain dan memindahkan desain ke atas dasar kain.

Kemudian tahap ketiga menjelaskan tentang bagaimana proses mencanting bagian kontur dari motif dengan menggunakan canting berukuran nomor 2, tahap keempat pemberian waterglass, tahap kelima menjelaskan bagaimana proses menembok, tahap keenam menjelaskan bagaimana cara proses mencelup serta cara menghitung takaran penggunaan warna untuk mencelup. Proses terakhir yaitu menjelaskan bagaimana proses melorod dan finishing karya sesuai dengan produk apa yang dikerjakan.

Hasil validasi media pembelajaran dari 6 orang validator (validasi materi dan validasi desain) berbasis modul digital memiliki kategori sangat baik. Hal ini didasarkan pada hasil analisis validasi materi memperoleh nilai index interpretasi 91,6%, dan ahli desain 91,6%. Hasil uji coba praktikalitas dilakukan dengan 2 tahap yaitu skala kecil dan skala besar. Skala kecil berjumlah 10 orang mahasiswa dengan hasil sebesar 90,3% dengan kategori sangat praktis. Sedangkan untuk skala besar diuji cobakan kepada mahasiswa berjumlah 20 orang sebesar 86,47% dengan kategori sangat praktis.

2. Saran

Dihasilkannya produk berupa video tutorial dalam pembelajaran batik berdasarkan hasil validasi maka saran penelitian ini adalah sebagai berikut: Peneliti berharap untuk kedepannya, pengembangan video tutorial ini dapat disempurnakan kembali, mulai dari proses kerja untuk mendapat kualitas yang lebih bagus lagi. Peneliti menyarankan agar media video tutorial ini bisa dijadikan sebagai salah satu media belajar dosen dan mahasiswa pada Mata Kuliah Kriya Tekstil Dasar materi batik. Bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan media pembelajaran berbasis video tutorial diharapkan adanya inovasi dari segi tampilan serta tidak hanya proses kerja yang dirancang dalam bentuk video tetapi juga materi mengenai batik.

DAFTAR RUJUKAN

Arini, A., Asti, M., & Ambar, B. (2011). *Batik Warisan Adiluhung Nusantara*. Yogyakarta: Andi Offset.

Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Asyti, F., & Zul, A. (2015). *Media Pembelajaran dan Teknologi Informasi Komunikasi*. Pekanbaru: Adefa Grafika.

Daryanto, D. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.

Djamarah, S., & Zain, Z. (2015). *Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada.

Djamarah., Syaiful, S., & Aswan, Z. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Kusumaningtyas, W. R., & Santoso, R. E. (2022). Perancangan Batik Tulis dengan Inspirasi Terciptanya Tari Eklek Pacitan. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 8(1), 16-24.

Novrita, S. Z., Yusmerita., Puspaneli., Fridayati L., & Vebyola, F. (2023). Pengembangan video tutorial teknik batik tulis sebagai media pembelajaran pada mata kuliah batik departemen IKK FPP UNP. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 8(1), 91-98.

Pebriyeni, E. (2023), "Materi Batik". *Hasil Wawancara Pribadi*: 15 Mei 2023, Departemen Seni Rupa Universitas Negeri Padang.

Ramadani, P., & Novrita, S. Z. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Keterampilan Menjahit Rok Melalui Media Mock Up Di Kelas Tata Busana Siswa Slb Negeri 2 Padang. *Gorga : Jurnal Seni Rupa*, 8(1), 203.

Riduwan, R. (2016). *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: Penerbit Alfabeta.

Sudijono, A. (2012). *Pengantar Stastistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Sukiman, S. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.

Sumiharsono, R., & Hisbiyatul, H. (2017). *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik*. Jawa Timur: CV Pustaka Abadi.

Suprihatin, H. (2014). Kandungan Organik Limbah Cair Industri Batik Jetis Sidoarjo Dan Alternatif Pengolahannya [Organic Content of Liquid Waste in the Batik Jetis Industry in Sidoarjo and its Alternative Processing]. *Pusat Penelitian Lingkungan Hidup Universitas Riau*, 130–138.

Trianto, T. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Group.

