

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *PAINT BY NUMBER* PADA MATERI BATIK LUKIS DI SMK

Vinda Aulia Sari, Ike Ratnawati*, Abdul Rahman Prasetyo

Seni dan Desain, Fakultas Sastra, Universitas Negeri Malang

Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Corresponding author, email: ike.ratnawati.fs@um.ac.id

doi: 10.17977/um064v4i82024p866-881

Kata kunci

pengembangan media batik
pembelajaran batik lukis
paint by number
ADDIE
SMKN 2 Malang

Abstrak

Pembelajaran batik di SMKN 2 Malang mengalami kendala karena latar belakang sekolah yang berfokus pada pariwisata, di mana batik hanya diajarkan di kelas peminatan batik. Hal ini menyebabkan banyak peserta didik yang masih awam dan kurang memahami prosedur, motif, serta jenis batik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran baru yang efektif pada materi batik di SMKN 2 Malang, guna meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam bidang pengetahuan dan mengukur efektivitas media pembelajaran batik lukis *paint by number*. Metode penelitian yang digunakan adalah metode pengembangan dengan model *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation* (ADDIE). Teknik analisis data menggunakan metode campuran (*mixed method*), dengan teknik pengumpulan data berupa angket, wawancara, serta tes *pretest* dan *posttest*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *paint by number* pada materi batik lukis berdampak pada peningkatan hasil belajar peserta didik, dengan rata-rata nilai naik menjadi 97,5 poin dari sebelumnya 61,9 poin, sehingga persentase kenaikan hasil belajar peserta didik adalah 36,5 persen. Berdasarkan angket pengguna, kelompok kecil memperoleh persentase nilai sebesar 85 persen dan kelompok besar sebesar 92,7 persen. Kesimpulannya, media pembelajaran batik lukis *paint by number* layak digunakan sebagai media pembelajaran penunjang pada materi batik di SMKN 2 Malang.

1. Pendahuluan

Media pembelajaran adalah suatu alat yang membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai (Apriliani & Radia, 2020). Media pembelajaran yang memuat gambar dan dapat mengajak peserta didik berinteraksi secara langsung dapat lebih efektif membuat peserta didik menangkap dan mengingat materi pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan memori otak kanan yang berkaitan dengan gambar dan pengalaman bersifat jangka panjang (Uno & Umar, 2023). *Paint by number* merupakan media yang menonjolkan visual dan juga dapat memberikan peserta didik pengalaman secara langsung dalam tahapan implementasinya. *Paint by number* merupakan media melukis dengan sketsa dan angka sebagai petunjuk penggunaan warna (Monika et al., 2023). Peneliti ingin mengembangkan media *Paint by number* agar tidak hanya dapat digunakan untuk melukis di atas kanvas dan menggunakan cat akrilik saja, namun bisa diaplikasikan di materi lain seperti batik. Materi batik dipilih karena merupakan warisan yang perlu dijaga kelestariannya dan juga cocok untuk diaplikasikan menggunakan media *Paint by number*, yaitu pada materi batik lukis karena motif tidak terikat pakem dan sangat mudah diaplikasikan dalam pembelajaran pengenalan pembuatan kain batik (Hermawati, 2022).

Pada proses pembuatan batik lukis, ada tahap pencantingan menggunakan malam pada kompor yang panas, hal tersebut tentu kurang cocok diimplementasikan pada peserta didik

jenjang SD dan SMP yang masih aktif bermain dan emosi yang belum stabil tentu akan beresiko tinggi. Oleh karena itu, peneliti memilih sekolah dan peserta didik dengan beberapa alasan, Sekolah yang peneliti pilih adalah jenjang SMK, karena telah mencapai kemandirian emosional sehingga dapat bertanggungjawab untuk menggunakan peralatan yang sedikit berbahaya (Meriyanti, 2015). SMK dipilih karena memiliki peralatan yang memadai sebagai sekolah khusus persiapan peserta didik untuk siap bekerja daripada SMA yang umum (Mardiyati & Yuniawati, 2015).

SMKN 2 Malang dipilih karena merupakan sekolah pariwisata bukan batik sehingga akan ada banyak peserta didik yang awam mengenai proses pembuatan batik. Hal ini tentu saja sesuai dengan target peneliti yaitu ingin mengetahui efektivitas produk media yang sedang dikembangkan agar peserta didik lebih mudah mempelajari batik. Kelas yang dipilih adalah kelas XI karena kelas X masih mengalami masa peralihan ke lingkungan yang lebih kompleks, Kelas XI Art & Craft dipilih karena kelas ini merupakan gabungan antara kelas XI dengan jurusan yang berbeda, sehingga bisa mewakili semua kelas XI di SMKN 2 Malang.

Pembelajaran batik sendiri dapat dikatakan berkualitas jika derajat pelajaran batik tersebut dianggap mudah dipahami, diingat, dan diaplikasikan bagi peserta didik namun tetap dapat mencapai capaian pembelajaran yang diharapkan (Setyosari, 2017). Sesuai dengan Kurikulum Merdeka yaitu pada akhir fase F, peserta didik dapat mendeskripsikan dan menerapkan teori dan keterampilan serta sikap dalam berkreasi, produksi, pasar, haki, dan kewirausahaan batik. Peserta didik mampu mengembangkan ide, mencipta desain dan pengembangan teknik batik tradisional dan kekinian. Peserta didik mampu memahami produksi batik berdasarkan tahapan dan pengembangan proses sesuai standar dan pengembangan fungsi batik berdasarkan riset pasar, uji produk, serta evaluasi proses dan penyajian hasil karya (CP & ATP - Seni Rupa Fase F, n.d.).

Di SMKN 2 Malang mengalami kesulitan dalam proses mata pembelajaran batik. Selama ini, batik hanya diajarkan di kelas peminatan batik saja, sehingga masih banyak peserta didik yang kurang mengetahui pengetahuan mengenai motif, prosedur, dan jenis batik. Pada kelas peminatan batik sendiri, guru akan menjelaskan materi sekaligus praktek membuat kain batik dengan tahapan sesuai dengan pakem-pakem yang telah ada. sistem pembelajaran seperti ini dirasa kurang efektif karena sekolah tersebut hanya memiliki waktu 1,5 jam dalam setiap pertemuan. Dengan banyaknya tahapan tersebut, tentu dirasa sangat kurang. Selain itu, latar belakang kemampuan peserta didik dalam dasar-dasar berkesenian juga berbeda terutama dalam hal menggambar atau mengkombinasikan warna. Sehingga, dengan waktu yang sedikit, kemampuan peserta didik yang berbeda, tentu akan membuat pembelajaran menjadi tidak efektif.

Dari permasalahan di atas, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran batik yang dapat menjawab permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran batik di SMKN 2 Malang yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran batik lukis *paint by number*. *Paint by number* akan memungkinkan orang awam atau orang yang tidak mempunyai bakat melukis bisa melukis dengan mudah dan hasil yang memuaskan. Sama dengan konsep lukisan *paint by number*, media pembelajaran batik ini dipermudah dengan sudah adanya sketsa dan angka yang digunakan sebagai petunjuk dalam pewarnaan batik, dengan tujuan untuk mempersingkat tahapan membatik tanpa meninggalkan pakem-pakem yang sudah ada sehingga peserta didik akan lebih cepat menangkap materi yang diajarkan dengan praktek secara langsung dari awal hingga kain batik selesai dibuat dalam waktu yang singkat. Media ini dikemas dengan menarik, menyenangkan, agar dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam mempelajari dasar-

dasar cara membuat batik lukis sehingga pembelajaran akan berhasil dan maksimal (Prasetyo et al., 2020).

Tujuan dari pengembangan media pembelajaran batik lukis media *paint by number* ini adalah, (1) untuk mengembangkan media pembelajaran baru dalam materi batik lukis yang efektif diterapkan di kelas XI Peminatan art & craft SMKN 2 Malang; (2) untuk meningkatkan hasil belajar pengetahuan peserta didik dalam pembelajaran batik lukis kelas XI Peminatan art & craft SMKN 2 Malang (3) untuk mengukur keefektifan media pembelajaran batik lukis *paint by number* dalam pembelajaran batik lukis kelas XI Peminatan art & craft SMKN 2 Malang.

Penelitian ini terinspirasi dari penelitian-penelitian pengembangan media pembelajaran yang mengutamakan visual dan terbukti efektif. Penelitian tersebut antara lain: Penelitian yang dilakukan oleh Moh Aziz Muallam tahun 2022 dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Batik (Belajar Tematik) Kelas 3 SDN Talun 01". Media ini menggunakan model pengembangan ADDIE, dinilai sangat praktis dalam materi tematik dengan perolehan skor 87% dari angket guru dan 94% dari angket peserta didik dengan tampilan menarik dengan bentuk 3 dimensi, dapat bergerak jika dibuka, dan mampu menjelaskan materi secara nyata karena peserta didik langsung terlibat dalam pemakaian media (Muallam, 2022). Berdasarkan penelitian ini, peneliti memutuskan untuk membuat media pembelajaran yang menarik yang dapat melibatkan peserta didik secara langsung (praktek) dalam menggunakan media dan menggunakan model ADDIE dalam proses pembuatan media.

Penelitian yang dilakukan oleh Imadudin yudhistira pada tahun 2017 yang berjudul "Perancangan Komik Batik sebagai Media Pembelajaran Batik Untuk Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Jetis Bantul". Pengembangan media pembelajaran batik menggunakan komik dinilai sangat layak dan efektif. Hal tersebut berdasarkan penilaian yang dilakukan dengan rincian sebagai berikut: 1) Berdasarkan aspek isi dan pembelajaran dinilai 92% layak oleh para ahli materi dan 94% layak menurut guru mata Pelajaran; 2) Berdasarkan aspek media dinilai 90% layak menurut ahli media; 3) berdasarkan aspek kelayakan dinilai 84,5% layak (Yudhistira, 2017). Berdasarkan ini, peneliti memutuskan untuk membuat media pembelajaran yang menarik dan dapat digunakan sebagai hiburan bukan hanya sebagai penunjang pembelajaran. komik dikenal dengan visual dan alur cerita yang menyenangkan, sehingga dinilai sebagai media hiburan baik bagi anak-anak hingga dewasa. Begitu pula dengan *paint by number*, media melukis yang bahkan dapat dijadikan sebagai ajang terapi dan hiburan dikala senggang tanpa memerlukan bakat dengan visual yang menarik berupa motif-motif batik indonesia.

Penelitian yang dilakukan oleh Arfah pada tahun 2015 yang berjudul "Penggunaan Media Gambar dalam Meningkatkan Kemampuan Menggambar Motif Batik Pada Siswa Kelas XI Jurusan Desain Produksi Dan Kriya Tekstil SMK Negeri 3 Kota Bima". Penelitian dilakukan dalam dua siklus. Siklus pertama tanpa media gambar, dan siklus kedua menggunakan media gambar. Hasil penelitian dapat dibuktikan bahwa penggunaan media gambar dapat meningkatkan keaktifan dan kemampuan siswa dalam menggambar motif batik (arfah, 2015). Berdasarkan penelitian ini, peneliti memutuskan untuk menggunakan tes dalam dua siklus yaitu siklus pertama sebelum menggunakan media pembelajaran batik lukis *paint by number* dan siklus kedua setelah menggunakan media pembelajaran batik lukis *paint by number* untuk mengukur peningkatan hasil belajar.

Persamaan dari ketiga penelitian yang relevan dengan media pengembangan batik lukis *paint by number* adalah semua media ini lebih menonjolkan aspek visual berupa gambar dalam proses penyampaian materi pembelajaran. Perbedaannya adalah media yang digunakan. Media

batik lukis *paint by number* menggunakan kain bergambar disertai dengan angka untuk mempermudah peserta didik dalam membuat batik lukis sebagai latihan dasar.

Peneliti ingin membuat suatu media pembelajaran batik yang menyenangkan dan dapat menarik perhatian peserta didik seperti media yang menggunakan pop up, komik, dan media bergambar. Ketertarikan dan keikutsertaan peserta didik menggunakan suatu media pembelajaran tentu akan mempermudah mereka dalam menangkap pelajaran yang akan disampaikan. Kebaruan dari media *paint by number* adalah peserta didik tidak perlu menggambar atau mendesain motif lagi pada kain, melainkan langsung melanjutkan pada tahapan pencantingan. Selain itu, peserta didik tidak kebingungan dalam proses pewarnaan karena sudah ada bantuan nomor untuk menunjukkan tempat pewarnaan yang tepat sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

Selain itu, peneliti ingin menjawab rumusan masalah yang ditemukan di lapangan antara lain, (1) Bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran batik lukis agar efektif diterapkan di kelas XI peminatan art & craft SMKN 2 Malang?; (2) Bagaimana cara meningkatkan hasil belajar pengetahuan peserta didik dalam pelajaran batik lukis di kelas XI peminatan art & craft SMKN 2 Malang?; dan (3) Bagaimana keefektifan media pembelajaran batik lukis *paint by number* dalam mempermudah peserta didik kelas XI peminatan art & craft SMKN 2 Malang dalam mempelajari pengetahuan mengenai dasar-dasar pembuatan batik lukis?

Peneliti memutuskan untuk mengembangkan media pembelajaran batik yang menyenangkan dan dapat menarik perhatian peserta didik terutama kelas XI peminatan art & craft Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Malang menggunakan media pembelajaran batik lukis yaitu *paint by number*.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE untuk mengembangkan media pembelajaran batik lukis *paint by number*. Model ADDIE, yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda (Dipura et al., 2023), terdiri dari lima tahapan: analysis, design, development, implementation, dan evaluation (Aruna et al., 2021). Menurut Soenarto, penelitian pengembangan bertujuan mengembangkan produk untuk mengatasi masalah di kelas, bukan untuk menguji teori. Borg & Gall menambahkan bahwa penelitian ini berusaha memvalidasi produk yang akan diimplementasikan dalam pendidikan (Tegeh & Kirna, 2013). Model ADDIE dipilih karena kesederhanaannya, struktur yang terorganisir, konsistensi, dan reliabilitasnya, sehingga cocok untuk pengembangan media pembelajaran batik lukis menggunakan *paint by number*.

Tahap analisis bertujuan untuk mengidentifikasi urgensi pembuatan media pembelajaran (Rawe, 2022). Analisis dilakukan melalui wawancara guru dan angket kuesioner peserta didik untuk mengetahui keadaan, permasalahan, dan urgensi dalam pembelajaran batik. Tahap desain meliputi penentuan konsep desain, terinspirasi dari kit *paint by number*, dengan gambar dan angka untuk mempermudah pewarnaan, penyesuaian desain dengan motif batik nusantara untuk memperkenalkan motif batik Indonesia kepada peserta didik, serta penyertaan instruksi yang jelas dalam bentuk leaflet sebagai petunjuk penggunaan dan penilaian.

Tahap pengembangan meliputi pemilihan desain motif batik nusantara untuk kain berukuran 27 × 27 cm, modifikasi dan penyederhanaan motif batik menggunakan aplikasi Figma dan Adobe Photoshop, pembuatan petunjuk penggunaan dan penilaian dalam bentuk leaflet, penyablonan kain sesuai desain, persiapan dan pengkategorian pewarna batik remasol, serta penyediaan peralatan batik seperti malam, kuas, canting, kompor listrik, dan waterglass. Proses

penyablonan melibatkan beberapa langkah mulai dari persiapan alat dan bahan hingga pengeringan kain setelah penyablonan. Media ini kemudian divalidasi oleh ahli media dan materi sebelum diimplementasikan di kelas.

Tahap implementasi melibatkan uji coba kelompok kecil (6 peserta didik) dan kelompok besar (30 peserta didik) untuk menilai daya tarik, efisiensi, dan pengaruh terhadap kualitas pembelajaran (Habibah et al., 2022). Tahap evaluasi melibatkan revisi berdasarkan umpan balik dari pengguna produk untuk memastikan tujuan pengembangan tercapai (Maydiantoro, 2022). Penelitian dilakukan di SMKN 2 Malang dengan subjek kelas XI (Fase F) sebanyak 36 peserta didik. Pemilihan sampel menggunakan non-probability purposive sampling (Sugiyono, 2013).

Instrumen pengumpulan data meliputi angket, wawancara, dan tes. Angket digunakan untuk analisis kebutuhan peserta didik, saran dan kritik, serta skor media pembelajaran. Wawancara dilakukan untuk mengetahui kebutuhan sekolah. Tes terdiri dari pretest dan posttest untuk mengukur peningkatan hasil belajar peserta didik (Novianti & Salim, 2018). Teknik analisis data menggunakan metode campuran kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diolah dari skor tes dan kelayakan media, sedangkan data kualitatif diolah dari hasil wawancara dan angket (Likert) untuk mengukur pendapat, sikap, dan persepsi peserta didik.

3. Hasil dan Pembahasan

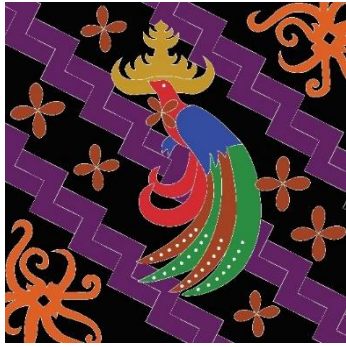
3.1. Hasil Penelitian

3.1.1. Analysis

Pada tahap analisis, berdasarkan hasil wawancara guru dan angket peserta didik ditemukan permasalahan dalam pembelajaran batik dimana proses pembelajaran batik hanya diajarkan di kelas peminatan batik saja, sehingga masih banyak kelas lain yang kurang memiliki pengetahuan mengenai dasar-dasar proses pembuatan batik. Berdasarkan angket kuesioner peserta didik ditemukan fakta bahwa 21 dari 36 peserta didik belum memiliki pengalaman membatik, sehingga peneliti menjelaskan secara garis besar tahapan dalam membatik sebelum mereka mengisi angket untuk menentukan step mana yang menurut mereka paling sulit untuk dilakukan. Peserta didik memilih step yang dirasa paling sulit menurut mereka antara lain, 11 peserta didik memilih menggambar motif pada kain dan 19 peserta didik memilih mencanting, 3 orang peserta didik memilih proses pewarnaan, dan 1 orang peserta didik memilih semua proses membatik sulit. Sehingga peneliti ingin mengembangkan suatu media pembelajaran batik yang mudah, menarik, menyenangkan, dapat mengajak peserta didik aktif secara langsung menggunakan media, serta dapat efektif karena tahapan membatik yang banyak dengan waktu 1,5 jam saja di setiap pertemuan. Media pembelajaran batik sekarang masih belum bisa menjawab permasalahan tersebut. Peneliti lalu mengembangkan suatu media pembelajaran menggunakan *paint by number* sebagai solusi dari permasalahan kurangnya pengetahuan peserta didik mengenai dasar-dasar pembuatan batik tersebut.

3.1.2. Design

Pada tahapan desain dihasilkan desain media batik lukis *paint by number* dan desain leaflet sebagai acuan dalam pembuatan media pembelajaran batik lukis *paint by number* dan prosedur penggunaan serta penilaian yang dijelaskan dalam leaflet.



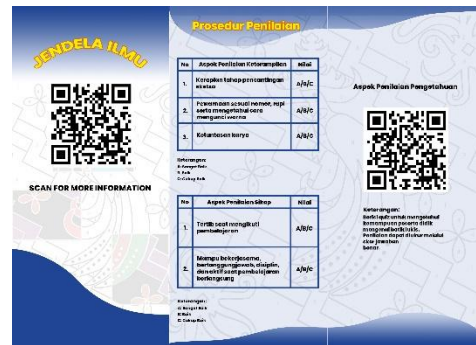
Gambar 1. Desain motif batik *paint by number* yang telah diwarnai



Gambar 2. Sketsa kain motif batik lukis *paint by number* beserta penomoran warna



Gambar 3. Desain *leaflet* tampak depan



Gambar 4. Desain *leaflet* tampak belakang

3.1.3. Development

Pada tahapan *development*, desain yang sudah dibuat direalisasikan menjadi produk siap pakai dan divalidasi oleh validator ahli media dan desain serta materi menggunakan instrumen untuk mengukur kinerja serta kelayakan media yang dikembangkan. Berikut adalah hasil realisasinya.



Gambar 5. Hasil realisasi desain sketsa pada kain motif batik lukis *paint by number* beserta penomoran warna di atas kain



Gambar 6. Hasil realisasi desain leaflet

Dalam tahapan *development*, media yang sudah dibuat diukur menggunakan skala likert yang akan divalidasi terlebih dahulu oleh validator ahli media dan desain serta ahli materi. Ahli media dan desain guru peminatan batik dan guru keterampilan (PKDK) di SMKN 2 Malang. Ahli materi adalah dua guru seni di SMKN 2 Malang. Data dari uji ahli media dan desain serta ahli materi diperoleh dari format penilaian yang telah diberikan kepada ahli media dan desain serta ahli materi untuk menilai kelayakan dari media pembelajaran yang sedang dikembangkan, dan sebagai bahan pertimbangan dalam merevisi media pembelajaran sebelum diuji coba ke dalam kelompok kecil yaitu 6 orang peserta didik SMKN 2 Malang kelas XI Peminatan *Art & Craft*. Berikut adalah penyajian data dari hasil uji ahli media dan desain serta ahli materi terhadap media pembelajaran batik lukis *paint by number* pada materi batik kelas XI Peminatan *Art & Craft* SMKN 2 Malang.

1) Data Ahli Media dan Desain

Ibu andarwati, S.Pd selaku guru mata Pelajaran peminatan batik di SMKN 2 Malang memvalidasi media pembelajaran batik lukis *paint by number* layak dan dapat digunakan tanpa melalui tahap revisi. Guru keterampilan (PKDK) di SMKN 2 Malang memvalidasi media pembelajaran batik lukis *paint by number* layak dan dapat digunakan tanpa melalui tahap revisi. Berdasarkan hasil uji coba media dan desain oleh validator ahli, dapat disimpulkan bahwa media yang digunakan dalam media pembelajaran batik lukis *paint by number* pada materi batik kelas XI peminatan art & craft SMKN 2 Malang layak digunakan dan tidak perlu melalui tahap revisi dengan persentase yang diperoleh adalah 100% dengan jumlah skor yang diperoleh adalah 72 dari 72 skor maksimal.

Berikut adalah hasil data yang diperoleh di lapangan, (1) Kemudahan dalam mengoperasikan media pembelajaran, memperoleh persentase 100 % dari jumlah skor 8 dari skor maksimal 8, artinya layak digunakan tanpa melalui tahap revisi; (2) Kesesuaian media pembel-

ajaran dengan karakter penggunaan media memperoleh persentase 100% dari jumlah skor 8 dari skor maksimal 8, artinya layak digunakan tanpa melalui tahap revisi; (3) Kesesuaian media pembelajaran dengan isi materi pembelajaran, memperoleh persentase 100% dari jumlah skor 8 dari skor maksimal 8, artinya layak digunakan tanpa melalui tahap revisi; (4) Kemenarikan tampilan atau desain media, memperoleh persentase 100 % dari jumlah skor 8 dari skor maksimal 8, artinya layak digunakan tanpa melalui tahap revisi; (5) Kesesuaian ilustrasi desain yang digunakan, memperoleh persentase 100 % dari jumlah skor 8 dari skor maksimal 8, artinya layak digunakan tanpa melalui tahap revisi; (6) Kemenarikan ilustrasi yang ditampilkan, memperoleh persentase 100% dari jumlah skor 8 dari skor maksimal 8, artinya layak digunakan tanpa melalui tahap revisi; (7) Ketepatan layout yang digunakan, memperoleh persentase 100% dari jumlah skor 8 dari skor maksimal 8, artinya layak digunakan tanpa melalui tahap revisi; (8) Kemudahan dalam membaca angka warna, memperoleh persentase 100% dari jumlah skor 8 dari skor maksimal 8, artinya layak digunakan tanpa melalui tahap revisi; (9) Ketersampaian pesan dalam media pembelajaran, memperoleh persentase 100% dari jumlah skor 8 dari skor maksimal 8, artinya layak digunakan tanpa melalui tahap revisi.

2) Data Ahli Materi

Guru seni di SMKN 2 Malang menyarankan untuk menambahkan macam-macam warna pada batik seperti warna alami dan sintetis dan cara pengunciannya untuk menambah wawasan peserta didik. Ibu Erlin juga menyarankan penambahan kriteria pada penilaian keterampilan poin kedua yaitu ditambahkan mengetahui cara mengunci warna. Pada aspek penilaian sikap pada poin kedua ditambah bertanggungjawab. Guru seni di SMKN 2 Malang menyarankan untuk menambahkan macam-macam pewarna yang digunakan dalam batik. Berdasarkan hasil uji coba materi oleh validator ahli, dapat disimpulkan bahwa materi yang digunakan dalam media pembelajaran batik lukis *paint by number* pada materi batik kelas XI peminatan *art & craft* SMKN 2 Malang layak digunakan namun dengan sedikit revisi berdasarkan kritik dan saran yang di dapatkan saat uji coba ahli media. Persentase yang diperoleh adalah 79,5% dengan jumlah skor yang diperoleh adalah 70 dari 88 skor maksimal.

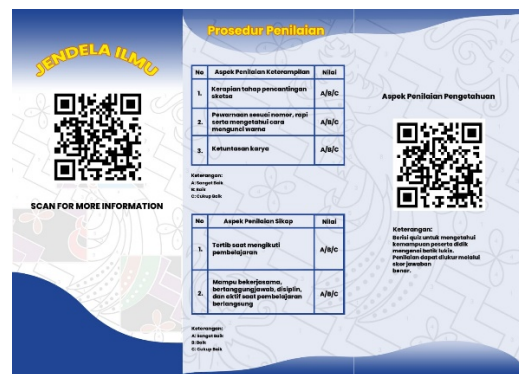
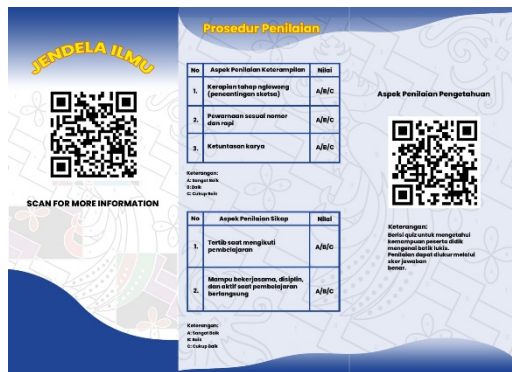
Berikut adalah hasil data yang diperoleh di lapangan, (1) Kesesuaian isi dalam media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran, memperoleh persentase 87,5% dari jumlah skor 7 dari skor maksimal 8, artinya layak digunakan namun dengan sedikit revisi berdasarkan kritik dan saran yang telah diberikan oleh ahli materi; (2) Kesesuaian isi dalam media pembelajaran dengan karakteristik pengguna, memperoleh persentase 75 % dari jumlah skor 6 dari skor maksimal 8, artinya layak digunakan namun dengan sedikit revisi berdasarkan kritik dan saran yang telah diberikan oleh ahli materi; (3) Kebenaran isi materi pembelajaran, memperoleh persentase 87,5 % dari jumlah skor 7 dari skor maksimal 8, artinya layak digunakan namun dengan sedikit revisi berdasarkan kritik dan saran yang telah diberikan oleh ahli materi; (4) Kejelasan isi materi pembelajaran, memperoleh persentase 87,5 % dari jumlah skor 7 dari skor maksimal 8, artinya layak digunakan namun dengan sedikit revisi berdasarkan kritik dan saran yang telah diberikan oleh ahli materi; (5) Keruntutan isi materi pembelajaran, memperoleh persentase 75 % dari jumlah skor 6 dari skor maksimal 8, artinya layak digunakan namun dengan sedikit revisi berdasarkan kritik dan saran yang telah diberikan oleh ahli materi; (6) Kesesuaian gambar dengan materi pembelajaran, memperoleh persentase 75 % dari jumlah skor 6 dari skor maksimal 8, artinya layak digunakan namun dengan sedikit revisi berdasarkan kritik dan saran yang telah diberikan oleh ahli materi; (7) Keterhubungan dengan materi pembelajaran, memperoleh persentase 75 % dari jumlah skor 6 dari skor maksimal 8, artinya layak digunakan namun dengan sedikit revisi berdasarkan kritik dan saran yang telah diberikan oleh ahli materi; (8) Kebermanfaatan materi pembelajaran, memperoleh persentase 75 % dari jumlah skor 6 dari skor maksimal 8, artinya layak digunakan namun dengan sedikit revisi

berdasarkan kritik dan saran yang telah diberikan oleh ahli materi; (9) Ketersampaian pesan dalam materi pembelajaran, memperoleh persentase 87,5% dari jumlah skor 3 dari skor maksimal 4, artinya layak digunakan namun dengan sedikit revisi berdasarkan kritik dan saran yang telah diberikan oleh ahli materi; (10) Kemudahan bahasa yang digunakan, memperoleh persentase 75% dari jumlah skor 6 dari skor maksimal 8, artinya layak digunakan namun dengan sedikit revisi berdasarkan kritik dan saran yang telah diberikan oleh ahli materi; (11) Kemenarikan penyampaian materi pembelajaran memperoleh persentase 75% dari jumlah skor 6 dari skor maksimal 8, artinya layak digunakan namun dengan sedikit revisi berdasarkan kritik dan saran yang telah diberikan oleh ahli materi.

Berdasarkan hasil validasi ahli media dan desain serta ahli materi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran batik lukis *paint by number* pada materi batik kelas XI peminatan *art & craft* SMKN 2 Malang dinyatakan layak digunakan sebagai penunjang pembelajaran batik di SMKN 2 Malang dengan sedikit revisi. Dari data hasil uji validasi, pengembang melakukan beberapa perubahan seperti berikut:

Tabel 1. Perbandingan revisi media sebelum dan sesudah

No.	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1.	Pada bagian materi tidak dijelaskan macam-macam warna batik seperti pewarna alami dan sintetis serta cara penguncian warna.	Sudah ditambahkan penjelasan mengenai macam-macam warna batik seperti pewarna alami dan sintetis serta cara penguncian warna.
2.	Aspek penilaian keterampilan <ol style="list-style-type: none"> Kerapian tahap pencantingan sketsa Pewarnaan sesuai nomor dan rapi Ketuntasan karya 	Aspek penilaian keterampilan <ol style="list-style-type: none"> Kerapian tahap pencantingan sketsa Pewarnaan sesuai nomor dan rapi, serta mengetahui cara mengunci warna Ketuntasan karya
3.	Aspek penilaian sikap <ol style="list-style-type: none"> Tertib saat mengikuti pembelajaran Mampu bekerjasama, disiplin, dan aktif saat pembelajaran berlangsung. 	Aspek penilaian sikap <ol style="list-style-type: none"> Tertib saat mengikuti pembelajaran Mampu bekerjasama, bertanggungjawab, disiplin, dan aktif saat pembelajaran berlangsung.



3.1.4. Implementation

Tahapan implementasi adalah penerapan produk atau media pembelajaran batik lukis *paint by number* kepada peserta didik kelas XI peminatan *art & craft* di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Malang.

1) Implementasi Produk dalam Pembelajaran

Dalam tahapan uji coba, peneliti menggunakan model pembelajaran oleh John Dewey yaitu *learning by doing*, yaitu kegiatan belajar melalui aktivitas yang dilakukan oleh peserta didik baik secara individu atau berkelompok. Pengetahuan yang di dapatkan dari pengalaman melakukan

sendiri dapat membuat anak mengingat dan membangun pemahaman lebih dalam, mendapatkan rasa penghargaan karena merasa dilibatkan serta dapat menumbuhkan rasa ingin tahu (Sari, 2018).

Secara keseluruhan tahapan yang akan dilakukan peneliti antara lain pertama, peneliti melakukan kegiatan awal dengan memperkenalkan diri, memberikan assessment pre-test untuk mengetahui tingkat kemampuan peserta didik. Kedua, peneliti memperkenalkan media pembelajaran batik lukis menggunakan *paint by number* kepada peserta didik sekaligus memberikan materi dasar mengenai batik lukis. Ketiga, peneliti memberikan petunjuk bagaimana cara menggunakan media pembelajaran batik lukis menggunakan *paint by number* melalui leaflet yang sudah dipersiapkan dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya. Keempat, peserta didik langsung praktek menggunakan media pembelajaran batik lukis *paint by number* sehingga dapat memiliki pengalaman membatik secara langsung. Kelima, memberikan assessment post-test untuk mengukur keberhasilan pengembangan media pembelajaran. Keenam, peserta didik akan diberi angket kelayakan media yang berisi indikator kelayakan serta kolom kritik dan saran dalam tahapan pengembangan produk media pembelajaran ini. Peneliti dan guru bertugas sebagai fasilitator, pembimbing, dan pengarah dalam proses pembelajaran. Tahapan uji coba ini dibatasi maksimal 6 peserta didik untuk kelompok kecil dan 30 peserta didik untuk kelompok besar.

2) Prosedur Penggunaan Media

Ada beberapa tahapan dalam membuat batik lukis menggunakan media *paint by number*, (1) Siapkan alat dan bahan; (2) Nglowong (mencanting) motif yang sudah tersedia di kain; (3) Bila ternyata ada bagian yang belum tembus, nanti diulang di bagian sisi yang belum tembus (Nembusi); (4) Pewarnaan, dilakukan pada kain yang direntangkan menggunakan midangan. Caranya dengan mencampurkan pewarna remasol yang sudah diberikan nomor dengan air sesuai dengan batas air pada gelas yang sudah diberikan nomor. Pewarnaan dilakukan menggunakan pewarna remasol dengan teknik colet yaitu mengoleskan warna menggunakan kuas di atas kain. Setelah kain selesai diwarnai, kain dидiamkan hingga kering agar warna lebih meresap; (5) Fiksasi, Proses kancing warna adalah pengolesan waterglass menggunakan kuas ke seluruh permukaan kain secara merata agar warna remasol tetap terkunci dan tidak luntur saat dicuci. Jika keseluruhan kain telah terolesi, selanjutnya kain akan diangin-anginkan hingga waterglass mengering; (6) Nglorod, Menghilangkan malam dengan cara merebus batik ke dalam 1 panci penuh yang berisi air mendidih dengan kondisi kain batik tercelup seluruhnya. Dibiarkan sejenak lalu diaduk hingga malam yang menempel pada kain terlepas; (7) Pencucian, Cuci sisa malam yang ada di kain batik, bilas hingga residu malam benar-benar hilang, lalu keringkan kain batik dengan cara diangin-anginkan.

3) Teknik Assessment (Penilaian)

Penilaian dilakukan dalam dua tahap yaitu pre-test dan post-test menggunakan tes objektif dengan bentuk soal multiple choice. Penilaian dilakukan untuk mengukur peningkatan pengetahuan peserta didik terhadap materi yang telah diajarkan sehingga dapat dilihat tingkat keberhasilan media yang sedang dikembangkan. Tes objektif bentuk soal multiple choice dipilih karena hasil penilaian objektif dengan hanya ada satu jawaban benar sehingga orang lain juga dapat melakukan penilaian dan menghasilkan nilai yang sama (Febyronita & Giyanto, 2016).

4) Uji Coba Kelompok Kecil

Berdasarkan hasil dari data uji coba kelompok kecil dapat diperoleh data bahwa media pembelajaran batik lukis *paint by number* layak digunakan tanpa memerlukan tahapan revisi. Data tersebut diukur dengan menggunakan skala likert. Persentase yang diperoleh adalah 85%

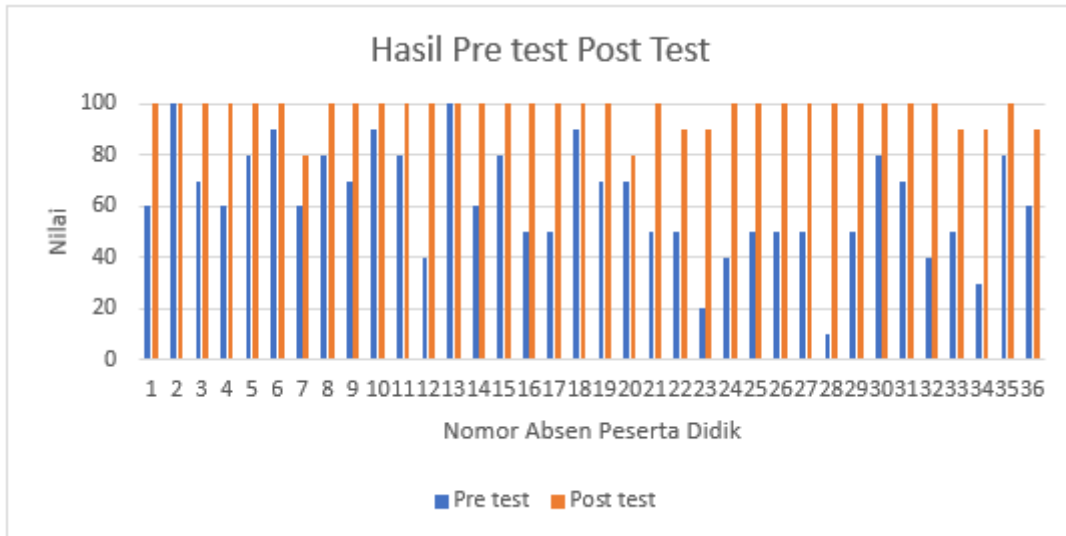
dengan jumlah skor yang diperoleh adalah 177 dari 208 skor maksimal. Berikut adalah data yang diperoleh dari uji coba kelompok kecil, (1) Apakah media pembelajaran batik lukis menggunakan *paint by number* ini menarik? Respon peserta didik menyatakan 88,4% menarik; (2) Apakah gambar, bentuk, ukuran, komposisi dalam media pembelajaran batik lukis *paint by number* ini sudah jelas? Respon peserta didik menyatakan 80,7% jelas; (3) Apakah media pembelajaran batik *paint by number* dapat mempermudah proses pembelajaran batik lukis? Respon peserta didik menyatakan 73% dapat mempermudah; (4) Apakah anda setuju jika media pembelajaran batik *paint by number* digunakan dalam proses pembelajaran pengenalan tahapan batik lukis? Respon peserta didik menyatakan 88,4% dapat digunakan; (5) Apakah anda senang saat menggunakan media pembelajaran batik *paint by number*? Respon peserta didik menyatakan 88,4% senang; (6) Apakah belajar dengan media pembelajaran batik *paint by number* membuatmu lebih bersemangat dalam belajar? Respon peserta didik menyatakan 100 % lebih bersemangat; (7) Apakah media pembelajaran ini sesuai untuk digunakan sebagai media penunjang selain buku pelajaran? Respon peserta didik menyatakan 80 % sesuai; (8) Setelah menggunakan media pembelajaran batik *paint by number*, apakah anda lebih mengerti mengenai dasar-dasar proses dalam pembuatan batik lukis? Respon peserta didik menyatakan 80 % mengerti.

5) Uji Coba Kelompok Besar

Dalam uji coba kelompok besar, dilakukan proses pengujian media dalam skala besar atau sesungguhnya dalam pembelajaran di kelas dengan responden 30 peserta didik, setelah itu dilakukan tes terakhir. yaitu post test untuk menilai bahwa media batik lukis *paint by number* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil data uji coba kelompok besar dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran batik lukis *paint by number* layak digunakan tanpa memerlukan tahapan revisi. Data tersebut diukur dengan menggunakan skala likert. Persentase yang diperoleh adalah 92,7% dengan jumlah skor yang diperoleh adalah 890 dari 960 skor maksimal. Berikut adalah data yang diperoleh dari uji coba kelompok kecil, (1) Apakah media pembelajaran batik lukis menggunakan *paint by number* ini menarik? Respon peserta didik menyatakan 96,6 % menarik; (2) Apakah gambar, bentuk, ukuran, komposisi dalam media pembelajaran batik lukis *paint by number* ini sudah jelas? Respon peserta didik menyatakan 90,8 % jelas; (3) Apakah media pembelajaran batik *paint by number* dapat mempermudah proses pembelajaran batik lukis? Respon peserta didik menyatakan 91,6% dapat mempermudah; (4) Apakah anda setuju jika media pembelajaran batik *paint by number* digunakan dalam proses pembelajaran pengenalan tahapan batik lukis? Respon peserta didik menyatakan 97,5 % dapat digunakan; (5) Apakah anda senang saat menggunakan media pembelajaran batik *paint by number*? Respon peserta didik menyatakan 93,3% senang; (6) Apakah belajar dengan media pembelajaran batik *paint by number* membuatmu lebih bersemangat dalam belajar? Respon peserta didik menyatakan 90,8 % lebih bersemangat; (7) Apakah media pembelajaran ini sesuai untuk digunakan sebagai media penunjang selain buku pelajaran? Respon peserta didik menyatakan 95% sesuai; (8) Setelah menggunakan media pembelajaran batik *paint by number*, apakah anda lebih mengerti mengenai dasar-dasar proses dalam pembuatan batik lukis? Respon peserta didik menyatakan 85,8 % mengerti.

6) Hasil Pre Test Post Test



Gambar 7. Hasil pretest posttest

$$P = \frac{\sum x}{\sum x1} \times 100 \quad P = \frac{\sum x}{\sum x1} \times 100$$

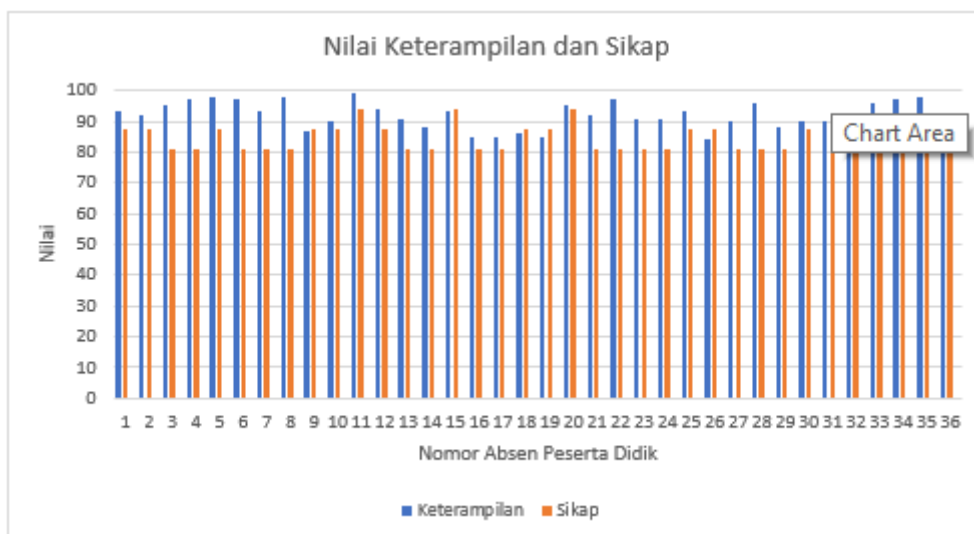
$$P = \frac{2230}{3600} \times 100 \quad P = \frac{3510}{3600} \times 100$$

$$P = 61,9 \quad P = 97,5$$

Poin kenaikan: $97,5 - 61,9 = 35,6$

Persentase kenaikan: $P = \frac{35,6}{61,9} \times 100\% = 57,5\%$

Berdasarkan hasil *pre test* dan *post test* terjadi kenaikan poin dari yang awalnya rata-rata 61,9 poin menjadi 97,5 poin sehingga terjadi kenaikan sebanyak 35,6 poin, dan persentase kenaikan adalah 57,5 %



Gambar 8. Hasil nilai keterampilan dan sikap saat media diimplementasikan

Dalam tahapan implementasi atau penerapan media *paint by number* di kelas menunjukkan hasil penilaian sikap dan keterampilan peserta didik diatas nilai minimum yang diberikan oleh

sekolah yaitu 80 sehingga media ini juga telah memenuhi kriteria dalam aspek-aspek yang dinilai, baik dalam penilaian sikap maupun keterampilan.

3.1.5. Evaluation

Pada tahapan evaluasi, produk akan direvisi sesuai dengan masukan dari pengguna sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi dari pengembangan media pembelajaran batik lukis menggunakan *paint by number* yang telah dibuat sehingga dapat terukur ketercapaian tujuan dari pengembangan media pembelajaran batik lukis menggunakan *paint by number*.

Karena hasil angket pengguna baik dari kelompok kecil sebesar 85% dan kelompok besar sebesar 92,7%, dimana hasil persentase tersebut melebihi dari minimal kelayakan media tanpa revisi. Sehingga dapat disimpulkan pada tahap evaluasi, media pembelajaran tidak perlu di revisi dan dapat langsung digunakan sebagai media pembelajaran batik.

Tabel 2. Kevalidan dan revisi produk

Persentase	Keterangan	Kualifikasi
80% - 100%	Sangat Layak	Digunakan tanpa revisi
60% - 79%	Layak	Digunakan dengan sedikit revisi
26% - 59%	Kurang Layak	direvisi
< 25 %	Tidak Layak	direvisi

(Sumber: Salmianti, 2017)

Hasil dari pembelajaran dapat dilihat dari hasil pretest sebelum menggunakan pembelajaran media pembelajaran batik lukis *paint by number* dan posttest sesudah menggunakan media pembelajaran batik lukis *paint by number*, hasilnya nilai peserta didik mengalami kenaikan sebesar 36,5 %.

3.2. Pembahasan hasil penelitian

3.2.1. Manfaat media pembelajaran

Media batik *paint by number* ini dinilai efektif dalam pembelajaran batik sesuai dengan pendapat M. Sobry dalam (Junaedi, 2019) pembelajaran yang efektif memungkinkan siswa belajar dalam keadaan yang menyenangkan, mudah dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Media batik *paint by number* sudah dilengkapi dengan adanya sketsa dan penomoran warna yang dapat mempermudah peserta didik sehingga tidak perlu menggambar motif di atas kain terlebih dahulu dan juga tidak bingung dalam memilih atau mengkombinasikan warna. Proses pembuatan batik yang baru dan menarik ini tentu akan membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan. Media ini juga dilengkapi dengan leaflet yang berisi materi, prosedur, dan penilaian, sehingga akan mempermudah, dan meminimalisir waktu yang digunakan untuk menjelaskan. Visual sketsa yang menarik pada kain juga merupakan motif batik di Indonesia dengan tujuan untuk mengenalkan motif batik Nusantara. Kemudahan tersebut tentu akan membantu peserta didik dalam mempelajari dan mendapatkan pengalaman dalam proses pembuatan batik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

3.2.2. Kelebihan

Dalam proses pembuatan batik lukis terdiri dari beberapa tahap, yaitu, sketsa pada kain, mencanting, pewarnaan, fiksasi, dan pelorodan (Karomah et al., 2022). Dalam media *paint by number*, tahapan tersebut dapat di efisiensi karena kelebihan yang dimiliki oleh media ini, antara lain media ini dilengkapi dengan sketsa sehingga peserta didik tidak perlu membuat pola di atas kain, sehingga akan mempermudah peserta didik yang tidak memiliki kemampuan di bidang menggambar; Media ini dilengkapi dengan penomoran warna untuk mempermudah

proses pewarnaan; Media ini memiliki tampilan yang menarik dengan gabungan dari beragam motif batik di Indonesia, leaflet didukung oleh qr code berisi materi, sehingga peserta didik dapat mempelajari materi kapan saja dan dimana saja.

Penelitian ini juga melengkapi penelitian terdahulu, baik buku pop up batik (Muallam, 2022), komik (Yudhistira, 2017), dan media menggambar (arfah, 2015). yang lebih mengutamakan materi pengetahuan menggunakan visual yang menarik, dan praktek hingga ke tahap menggambar motif batik di atas kertas saja, Jika kemampuan peserta didik dalam menggambar kurang, kerap kali merasa cemas dengan respon buruk seperti ejekan dari lingkungannya. Menurut birney, masyarakat kerap kali tidak mentolerir kegagalan meskipun telah berusaha keras. Akibatnya peserta didik di sekolah memilih menghindar atau tidak maksimal dalam mencoba suatu hal yang baru seperti belajar membatik (yusdiana, 2023). *Paint by number* dapat melengkapi penelitian tersebut karena dapat membantu peserta didik yang memiliki kemampuan gambar yang kurang agar tetap dapat belajar membatik dengan sudah adanya sketsa, dan juga dibantu dengan penomoran warna sehingga dapat meningkatkan keinginan untuk belajar. Visual yang menarik, dan dapat mempraktekkannya secara langsung di atas kain hingga kain batik jadi juga dapat memperdalam aspek pengetahuan mereka. Pengetahuan yang didapatkan dari pengalaman melakukan sendiri dapat membuat anak mengingat dan membangun pemahaman lebih dalam, dan tersimpan dalam memori jangka panjang mereka (Sari, 2018).

3.2.3. Kekurangan

Media ini membutuhkan peralatan yang lengkap, mulai dari midangan, canting, kompor sehingga pembelajaran dapat dilakukan dengan maksimal.

3.2.4. Tindak lanjut yang dilakukan

Setelah penelitian selesai, sekolah tetap akan menggunakan media *paint by number* dalam pembelajaran batik untuk memperkenalkan dasar-dasar pembuatan batik lukis. Setelah peserta didik sudah memiliki pengetahuan dasar dalam membatik menggunakan media *paint by number*. Pembelajaran batik dapat dilanjutkan dengan membuat batik dengan kreasi masing-masing peserta didik, sehingga, peserta didik tetap dapat berkeaktifitas namun juga sudah memiliki bekal untuk mempermudah dan efisien waktu sehingga diharapkan dapat menghasilkan batik kreasi yang bagus dan sesuai dengan yang diharapkan.

4. Simpulan

Hasil dari pengembangan penelitian ini adalah media pembelajaran batik lukis *paint by number*. Media ini sudah dilengkapi dengan sketsa perwakilan motif-motif batik di Indonesia sehingga peserta didik bisa langsung ke tahap pencantingan dan sudah ada penomoran warna yang berfungsi untuk memudahkan proses pewarnaan. Media ini juga berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam bidang pengetahuan, berdasarkan hasil dari pretest dan posttest dengan peningkatan hasil belajar peserta didik meningkat sebesar 36,5% dari 61,9 poin menjadi 97,5 poin. Media *paint by number* efektif dalam mengatasi permasalahan kurangnya pengetahuan peserta didik mengenai dasar-dasar pembuatan batik, dengan menggunakan model pembelajaran learn by doing sehingga peserta didik mendapatkan pengetahuan dan pemahaman yang dalam dengan pengalaman praktek membatik secara langsung dan memaksimalkan waktu pembelajaran yang singkat. Berdasarkan angket pengguna, pada kelompok kecil sebesar 85 % dan kelompok besar sebesar 92,7% dimana persentase tersebut sudah dinilai layak bagi suatu media diterapkan di dalam proses pembelajaran.

Daftar Rujukan

- Apriliani, S. P., & Radia, E. H. (2020). Pengembangan media pembelajaran buku cerita bergambar untuk meningkatkan minat membaca siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), Article 4. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.492>
- Arfah. (2015). *Penggunaan Media Gambar dalam Meningkatkan Kemampuan Menggambar Motif Batik pada Siswa Kelas XI Jurusan Desain Produksi dan Kriya Tekstil SMK Negeri 3 Kota Bima*. (Skripsi) Universitas Muhammadiyah Makassar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. <https://123dok.com/id/docs/universitas-muhammadiyah-makassar-fakultas-keguruan-dan-ilmu-pendidikan.10547242>
- Aruna, A., Inayah, L., Roziqin, M. F. A., & Prasetyo, A. R. (2021). Rancang desain media pembelajaran berbasis game sejarah perjalanan Jendral Soedirman dalam perang gerilya Kabupaten Pacitan. *Jurnal Basicedu*, 5(5), Article 5. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1450>
- Aruna, R., Susanti, E., & Mulyadi, T. (2021). Model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(1), 45-56.
- Cp & Atp - Seni Rupa Fase F. (n.d.). Retrieved December 5, 2023, from <https://guru.kemdikbud.go.id/kurikulum/referensi-penerapan/capaian-pembelajaran/sd-sma/seni-rupa/fase-f/>
- Dipura, A., Suyanto, M., & Widiyantoro, H. (2023). Pengembangan media pembelajaran batik menggunakan model ADDIE. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(2), 85-97.
- Dipura, I. D. C., Iriaji, I., & Anggriani, S. D. (2023). Pengembangan e-modul kompetensi dasar menggambar komik berkarakter wayang untuk siswa SMP kelas VIII. *Jolla: Journal of Language, Literature, and Arts*, 3(1), Article 1. <https://doi.org/10.17977/um064v3i12023p15-33>
- Febyronita, D., & Giyanto, G. (2016). Survei tingkat kemampuan siswa dalam mengerjakan tes berbentuk jawaban singkat (short answer test) pada mata pelajaran ips terpadu (geografi) kelas VII di SMP Negeri 1 Mesuji tahun pelajaran 2015/2016. *Jurnal Swarnabhumi: Jurnal Geografi dan Pembelajaran Geografi*, 1(1).
- Habibah, N., Firmansyah, A., & Iskandar, S. (2022). Evaluasi implementasi media pembelajaran di sekolah menengah. *Jurnal Pendidikan*, 18(3), 210-225.
- Habibah, W. R. P., Ratnawati, I., & Sutrisno, A. (2022). Pengembangan media pembelajaran PowerPoint membuat patung berbahan clay kelas IX semester 1 SMP Negeri 11 Malang. *Jolla: Journal of Language, Literature, and Arts*, 2(3), Article 3. <https://doi.org/10.17977/um064v2i32022p360-377>
- Hermawati, Rizky. (2022). Proses penciptaan karya seni batik lukis Harimau Jawa di Sanggar Batik Leksa Ganesha. *eProceedings of Art & Design*. <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/17692>
- Junaedi, I. (2019). Proses pembelajaran yang efektif. *JISAMAR (Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research)*, 3(2), Article 2.
- Karomah, I., Ratnawati, I., & Anggriani, S. D. (2022). Legenda asal mula Reog Kendang Tulungagung sebagai ide penciptaan batik lukis pada selendang. *Jolla: Journal of Language, Literature, and Arts*. <http://journal3.um.ac.id/index.php/fs/article/view/2703>
- Mardiyati, B. D., & Yuniawati, R. (2015). Perbedaan adaptabilitas karir ditinjau dari jenis sekolah (SMA dan SMK). *Empathy: Jurnal Fakultas Psikologi*, 3(1), Article 1.
- Maydiantoro, A. (2021). Research model development: Brief literature review. *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik Indonesia*, 1(2), 29-35.
- Maydiantoro, A. (2022). Proses evaluasi dalam pengembangan media pembelajaran. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 14(4), 320-330.
- Meriyanti. (2015). *Memahami karakteristik anak didik*. Fakta Press IAIN Raden Intan Lampung. <http://repository.radenintan.ac.id/27796/1/memahami%20karakteristik%20anak%20didik.pdf>
- Monika, M., Lau, A., Darmawan, D. K., & Wiryadinata, S. (2023). Aktivitas motorik halus pada anak usia dini melalui workshop painting by number. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), Article 1. <https://conference.upnvi.ac.id/index.php/senabdimas/article/view/2392>
- Muallam, M. A. (2022). Pengembangan media pembelajaran pop-up batik (belajar tematik) kelas 3 SDN Talun 01 [Undergraduate, Universitas Islam Sultan Agung Semarang]. <http://repository.unissula.ac.id/27087/>
- Novianti, D., & Salim, R. (2018). Pengaruh pemberian pre-test dan post-test terhadap kesiapan dan hasil belajar IPA siswa kelas VII di SMP Negeri 7 Metro tahun pelajaran 2015/2016. *Kappa Journal*, 2(1), Article 1. <https://doi.org/10.29408/kpi.v2i1.754>
- Prasetyo, A., Rahmawati, N., & Sidiyati, L. (2020). Comedy sebagai apersepsi dalam pembelajaran. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(2), 158-165. <https://doi.org/10.17977/um038v3i22020p158>
- Rawe, T. (2022). Penerapan model ADDIE dan self-directed learning pada program English Study at Home berbasis e-learning di Eye Level Citra Gran Cibubur. *Instruksional*, 3(2), Article 2. <https://doi.org/10.24853/instruksional.3.2.164-172>
- Salmianti, E. (2017). Pengembangan media pembelajaran berbasis motion graphic mata pelajaran seni budaya kompetensi batik kelas VIII SMP Negeri 1 Trawas Mojokerto. Universitas Negeri Malang.

- Sari, A. Y. (2018). Implementasi pembelajaran project based learning untuk anak usia dini. *Motoric*, 1(1), Article 10. <https://doi.org/10.31090/paudmotoric.v1i1.547>
- Setyosari, P. (2017). Menciptakan pembelajaran yang efektif dan berkualitas. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran), 20-30. <https://doi.org/10.17977/um031v1i12014p020>
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan bahan ajar metode penelitian pendidikan dengan ADDIE model. *Jurnal IKA*, 11(1), Article 1. <https://doi.org/10.23887/ika.v11i1.1145>
- Uno, H. B., & Umar, M. K. (2023). *Mengelola kecerdasan dalam pembelajaran: sebuah konsep pembelajaran berbasis kecerdasan*. Bumi Aksara.
- Yudhistira, I. (2017). Perancangan komik batik sebagai media pembelajaran batik untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Jetis Bantul. *Pend. Seni Kerajinan - S1 (E-Craft)*, 6(4), Article 4.
- Yusdiana. (2023). Fear of failure pada anak berbakat akademik. <https://digilib.iainptk.ac.id/xmlui/bitstream/handle/123456789/2856/Buku%20Fear%20of%20Failure%20--%20Uk.%2015,5%20x%2023,5%20cm.pdf?sequence=1>