

PELATIHAN BATIK KHAS SLEMAN MELALUI MULTIMEDIA INTERAKTIF DI SMK YPKK 1 SLEMAN

Nawung Asmoro Girindraswari¹

1) Pendidikan Sendratasik FKIP, Universitas
Palangka Raya

¹⁾ nawungasmoro@fkip.upr.ac.id*

Article history

Received : August, 2022

Revised : September, 2022

Accepted : Oktober, 2022

*Corresponding author

Abstraks

Tulisan ini menjelaskan tentang pelatihan yang bertujuan untuk: (1) mengetahui nilai-nilai yang terkandung pada motif batik khas Sleman, (2) mendeskripsikan prosedur pengembangan materi batik khas Sleman Parijoto Salak, dan (3) Menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dan pengembangan (research and development). Penelitian dan pengembangan mengadaptasi metode ADDIE. Teknik pengumpulan menggunakan dokumentasi, angket, wawancara, tes, dan observasi. Uji coba validitas menggunakan rumus korelasi product moment dan uji reliabilitas menggunakan alpha cronbach alpha. Teknik analisis data menggunakan uji paired-sample t test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motif parioto salak menggambarkan harapan kemakmuran dan kesejahteraan masyarakat Kabupaten Sleman. Tahapan dalam pengembangan adalah sebagai berikut: a) analisis kebutuhan, b) tahap perencanaan, c) tahap pengembangan produk awal; d) uji coba meliputi uji coba pendahuluan, uji coba terbatas, dan uji coba luas; e) revisi; dan (3) terdapat peningkatan aspek kognitif dan psikomotorik pada pembelajaran seni budaya khususnya batik berdasarkan aspek kognitif dan psikomotorik di SMK Sleman.

Kata Kunci: Pelatihan; Batik; Parijoto; Pembelajaran

Abstract

This paper describes training that aims to: (1) find out the values contained in the motifs of Sleman's typical batik, (2) describe the procedure for developing materials for Sleman's typical parioto and salak batik, and (3) show the improvement in students' learning outcomes. The research and development adapted the method of ADDIE developed. The data for the research and development were collected through documentation, questionnaires, interviews, tests, and observations. The validity was tested by the product moment correlation formula and the reliability by Cronbach's alpha. The data analysis technique was the paired-samples t-test. The results of this study are as follows. (1) The basic idea of creating batik with parioto and salak motifs is taken from the elements of the parioto and salak plants. The symbolic meaning of the parioto and salak batik illustrates the hope of prosperity and welfare among the people in Sleman Regency. (2) The stages in the development : a) needs analysis; b) planning; c) preliminary product development; d) tryouts including preliminary, small-group, and large-group tryouts; and e) revision. (3) There is an improvement in cognitive and psychomotor aspects in the learning of cultural arts, especially batik, in terms of cognitive and psychomotor aspects in SMK Sleman.

Keywords: Training; Batik; Parijoto; Learning

PENDAHULUAN

Analisis Situasi

Seni Nusantara berhubungan dengan budaya dan lingkungan masyarakat sekitar. Keindahan dalam karya seni rupa nusantara tidak semata untuk memuaskan mata, melainkan sekaligus harus menyatu dengan kaidah moral, adat setempat, atau agama. Berbagai macam bentuk mulai dari yang realistik atau yang sama sekali abstrak, melainkan bentuk gubahan yang stilistik dan dekoratif, sehingga terciptalah motif-motif batik khas berbagai daerah sesuai dengan kondisi lingkungan, perilaku dan budaya masyarakatnya. Misalnya terdapat pada motif batik solo, motif batik jogja, motif batik pesisir, motif batik pegunungan. Begitu juga dengan kabupaten Sleman khususnya.

Peserta didik dapat mengenal lingkungan budaya dari yang terdekat kemudian berkembang ke lingkungan yang lebih luas. Menurut Salam (2003), Pendidikan seni budaya di sekolah bertujuan untuk memenuhi kebutuhan masyarakat dan bersifat sosial budaya, dan kebutuhan personal peserta didik yang bersifat psikologis. Usaha untuk melestarikan seni nusantara inilah melalui Pembelajaran seni budaya terutama seni rupa sangat berpotensi untuk berkiprah di dalamnya.

Pembelajaran seni budaya baik melalui proses kegiatan kreatif dan apresiatif keduanya dapat dilakukan dengan mengangkat seni daerah sebagai bahan ajar. Misalnya peserta didik diajak dan diarahkan untuk membuat kerajinan batik. Model penggalan nilai lokal bisa dilakukan dengan teknik tutorial analitik demokratik yang mencakup kemampuan kreatifitas, ekspresi, toleransi keberagaman, terbuka-kritis-argumentatif, matang emosional, peka perubahan (Waridi, 2012: 3).

Dewasa ini perkembangan sains dan teknologi yang sangat cepat tak dapat dihindari. Produk-produk berbasis pengetahuan (*sains*) sudah semakin banyak. Hal tersebut menuntut kemampuan siswa di masa depan agar menguasai tidak hanya sains dan teknologi tetapi juga seni (*art*) yang berhubungan dengan desain, kreativitas, dan inovasi. Pembelajaran yang berbasis *STEAM* (*Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics*) dapat membantu menstimulus kemampuan mereka menghadapi tantangan abad 21. Konsep pembelajaran *STEAM* yang dipadukan pada pembelajaran tematik integratif sesuai kurikulum 2013. Pada pembelajaran berbasis *STEAM* diharapkan menghasilkan produk yang merefleksikan kebutuhan masa depan menghadapi globalisasi Abad 21 yang berdampak pada ekonomi, lingkungan alam dan warisan budaya yang beragam.

Berdasarkan pengamatan pada salah satu pendidikan formal SMK di kabupaten Sleman yang memiliki pembelajaran batik dalam mata pelajaran Seni Budaya, maka dipilihlah SMK YPKK 1 Sleman untuk dijadikan sampel penelitian. SMK YPKK 1 Sleman merupakan salah satu lembaga pendidikan yang menyelenggarakan tiga jurusan yaitu Administrasi Perkantoran dan Akutansi. Jurusan tersebut juga mempelajari berbagai pengetahuan seperti mata pelajaran normatif, adaptif, produktif termasuk Pembelajaran Seni Budaya, dimana sekolah ini berusaha memunculkan pembelajaran batik untuk dijadikan salah satu terobosan baru dalam rangka mempertahankan warisan budaya dunia berupa batik. Pembelajaran batik diharapkan mampu mengangkat kembali nilai-nilai potensi yang ada di Kabupaten Sleman dengan mengusung tema ikon batik khas yang memiliki keunikan dan keindahan dari pengembangan motif, warna dan makna simbolik. Tema yang diusung merupakan tumbuhan khas Kabupaten Sleman yaitu tumbuhan pariijotho dan tumbuhan salak yang diberi nama batik Parijotho Salak, sehingga mudah untuk dikenali dari wilayah mana asal batik tersebut (Tohari, 2016:17).

Adanya pembelajaran seni budaya berupa batik di SMK merupakan salah satu cara untuk mengenalkan, mempertahankan dan mengembangkan budaya lokal yang ada di Kabupaten Sleman. Pengadaan pembelajaran batik dalam mata pelajaran Seni Budaya SMK di Kabupaten Sleman berawal dari adanya *life skills* atau keahlian tertentu yang diharapkan agar dimiliki oleh siswa baik dalam membatik maupun cabang seni budaya yang lain. Kemudian guru beserta pihak sekolah memilih batik dikarenakan mampu dalam menyediakan sarana dan prasarana yang dibutuhkan. Pembelajaran batik di SMK bertujuan untuk mempertahankan dan mengembangkan budaya lokal yang ada di Kabupaten Sleman, serta memperkenalkan batik khas Sleman kepada siswa.

Pembelajaran Seni Budaya pada pendidikan menengah kelas X adalah salah satu usaha untuk melestarikan peradaban bangsa melalui pemahaman terhadap sejumlah karya seni budaya bangsa dari berbagai penjuru nusantara yang sangat kaya ragam dan sarat makna. Pembelajarannya didahului dengan mengajak siswa mengapresiasi secara kritis seni budaya bangsa melalui pengamatan terhadap keindahan warisan-warisan seni budaya. Warisan seni budaya yang hingga kini ada misalnya ialah seni lokal yang erat hubungannya dengan nilai tradisi bukan sisa dari yang baik sebagai modern. Secara jujur saja bahwa masyarakat modern pun dalam kenyataannya adalah paduan antara tradisional dan modern. Bukan saja tradisi berdampingan dengan modern, tetapi modern dapat memperkuat tradisi (Tjejep, 2015:6)

Pembelajaran batik pada mata pelajaran seni budaya di SMK Sleman saat ini masih memakai cara konvensional berupa ceramah diakui kurang optimal, dikarenakan isi pembelajaran yang

diajarkan kurang lengkap, kurang menarik, dan tidak mempergunakan media pembelajaran. Jurusan Rekayasa Perangkat Lunak lebih banyak melaksanakan pembelajaran pada laboratorium komputer. Laboratorium komputer di sekolah belum dimanfaatkan dalam pembelajaran seni budaya khususnya batik. Media pembelajaran dapat menunjang karya-karya batik yang dihasilkan lebih bagus dan optimal. Proses pembuatan karya kurang mewakili adanya beberapa keteknikan (kombinasi) batik yang kreatif sehingga dibutuhkan multimedia pembelajaran interaktif model tutorial guna menjelaskan konsep batik khas sleman. Selain itu model *game* sebagai latihan soal juga diperlukan untuk pemenuhan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada pembelajaran seni budaya di SMK Sleman.

Pembelajaran Seni Budaya diharapkan dapat memberi manfaat yang sangat besar bagi guru dan siswa. Secara umum manfaat yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan di mana dan kapan saja, serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan. Selanjutnya dengan multimedia pembelajaran interaktif dengan program *Macromedia Flash Professional 8*, strategi pesan lebih mudah disampaikan dan juga dapat menampilkan prosedur membuat motif batik khas Sleman yaitu Batik Parijoto Salak secara lebih detail.

Pelatihan ini dilandasi oleh persepsi bahwa pembelajaran akan berlangsung dengan efektif dan menyenangkan apabila didukung oleh media pembelajaran yang dapat memotivasi partisipasi siswa untuk belajar sehingga akan mengoptimalkan hasil belajar siswa. Multimedia yang dikembangkan mencakup model tutorial dan model permainan sederhana. Adanya soal evaluasi bentuk pilihan ganda. Kegiatan pembelajaran menggunakan langkah-langkah penanaman konsep dan pembinaan keterampilan membuat batik khas Sleman yang dikemas dalam bentuk *Compact Disk (CD)*.

METODE PELAKSANAAN

Metode pelatihan menggunakan prosedur model pengembangan ADDIE, meliputi: *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluations* untuk menghasilkan sebuah produk. Produk yang dikembangkan adalah multimedia pembelajaran interaktif flash batik khas Sleman Parijoto Salak. Dalam penelitian dan pengembangan mengadaptasi metode ADDIE yang dikembangkan oleh Steven J. Mc Griff, sedangkan pada penelitian kualitatif menggunakan *Flow Model* Miles dan Huberman. Pelatihan dilaksanakan selama 2 hari secara tatap muka. Subjek yang terlibat dalam uji coba ini adalah peserta didik SMK YPKK 1 Sleman dengan jumlah peserta didik 25 dengan masing- masing terbagi menjadi 8 kelompok dan

masing- masing terdiri dari 3 anggota. Teknik dan instrumen pengumpulan data dalam penelitian dan pengembangan ini yaitu angket, wawancara, observasi serta tes.

Tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur prestasi belajar siswa. Tes yang digunakan berupa tes uraian untuk *pretest* dan *posttest*, serta tes praktik. Instrumen pretest dan posttest terdiri atas 5 item soal uraian, sedangkan tes praktik dilakukan dengan membuat gambar desain batik. Skor yang diperoleh kemudian dihitung dengan rumus berikut (Arikunto, 2009: 236):

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Data dalam penelitian dan pengembangan ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Angket, wawancara, observasi serta tes merupakan instrumen dalam penelitian dan pengembangan ini. Selanjutnya teknik analisis data disajikan dalam bentuk kuantitatif deskriptif. Data wawancara dan data observasi yang diperoleh dalam penelitian ini kemudian dianalisis dengan analisis deskriptif dan analisis inferensial. Analisis deskriptif dilakukan untuk menggambarkan data yang diperoleh. Hipotesis penelitian ini diuji dengan menggunakan uji beda. Uji beda yang digunakan yaitu *paired-sample t test*.

PEMBAHASAN

Pelatihan batik khas sleman yang dimaksud adalah pelatihan pembuatan batik motif parijotho salak, yang difokuskan nilai-nilai yang ada pada motif batik khas Sleman, kemudian dilakukan implementasi dengan mengembangkan multimedia interaktif berbasis flash dengan materi batik khas Sleman Parijotho Salak. Hasil penelitian mencakup motif batik Parijotho Salak sebagai khas Sleman, pengembangan produk, hasil ujicoba, revisi dan kajian produk. Pemerintah kabupaten Sleman memiliki keinginan yang kuat untuk melanjutkan hasil lomba menjadi kegiatan pengembangan batik yang berpotensi menjadi kegiatan yang mampu menggerakkan perekonomian masyarakat. Keberlanjutan dilakukan dengan mengadakan kajian-kajian estetika dan pengayaan desain melalui pencarian visualisasi yang terus disempurnakan. Terpilih dua motif yang dikolaborasikan menjadi satu kesatuan motif yaitu terinspirasi dari tanaman parijotho dan tanaman salak yang dimenangkan oleh Susilo Radi Yunianto berkolaborasi dengan Ahmad Barokah.

Motif Parijotho terpilih karena Parijotho merupakan tanaman khas di Sleman yang hidup diantara 1560-1400 meter di atas permukaan laut tentu saja tanaman ini bisa hidup di wilayah atas kabupaten Sleman atau sekitar lereng gunung Merapi tepatnya di kecamatan Turi ke atas. Seiring banyak terjadinya erupsi Gunung Merapi yang menimpa wilayah Sleman,

penyebaran tanaman Parijotho pun di lakukan oleh SunanMuria yang membawa tanaman tersebut ke wilayah Kudus, selain itu di beberapa bagian ornamen di Keraton Yogyakarta juga terdapat motif Parijotho.



Gambar 2. Motif Parijotho di Keraton

Motif parijotho terpilih karena mempunyai nilai lebih dari motif yang terdapat pada batik Sinom Parijotho Salak berawal dari ide tanaman parijotho dan tanaman buah salak. Motif utama terdiri dari elemen tangkai, daun, bunga parijotho, daun salak, dan buah salak. Posisi tanaman parijotho dibuat diagonal yang sela-sela bidangnya diisi motif buah salak dan daun salak. Latar belakang motif diisi cecek yakni titik-titik kecil yang tersebar merata. Motif daun Parijotho bentuknya sangat teratur dari pangkal hingga ujung daun. Terdapat garis serat pada motifnya. Berikut ini adalah proses deformasi perubahan bentuk batik Parijotho:



Gambar 3. Pembiasan Bentuk



Gambar 4. Proses Stilasi dan Destruksi



Gambar 5. Proses Kombinasi

Bentuk motif selanjutnya adalah bunga dari tanaman pariyocho itu sendiri yang memiliki bentuk seperti buah kelengkeng yang kecil kecil dan bulat menggerombol.



Gambar 6. Desain Motif Bunga Pariyocho

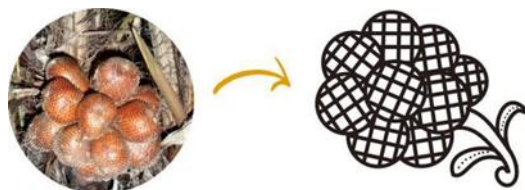


Gambar 7. Proses Penyederhanaan dan Pembiasan Bentuk Bunga

Daun salak bentuk motifnya seperti tumbuhan salak aslinya tetapi setiap helai dibuat jarak. Motif ini juga seperti daun kelapa yang bentuknya sangat rapi dan tegas, jika dilihat sangat mempunyai keindahan tersendiri.



Gambar 8. Proses Penyederhanaan Daun Salak

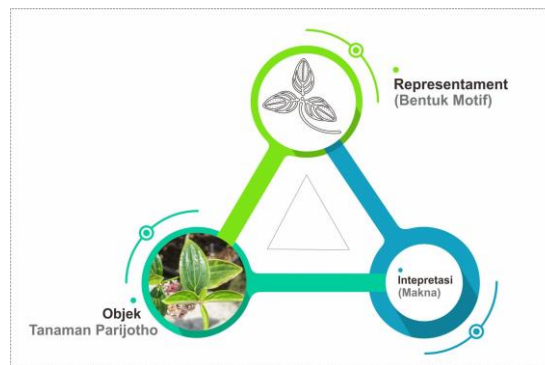


Gambar 9. Proses penyederhanaan buah salak

Desain adalah susunan motif-motif yang sering dimanfaatkan untuk hiasan pada permukaan yang dibuat dengan tehnik penggulungan (repetition). Pembuatan pola padabatik

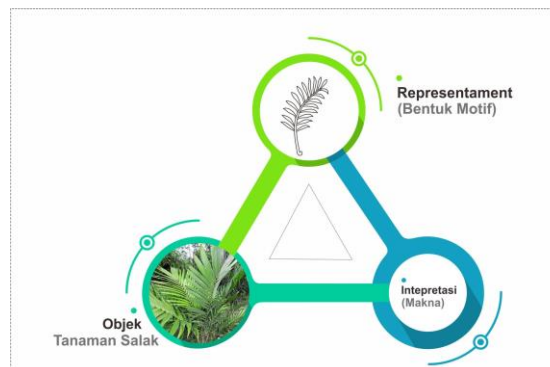
Sinom Parijoto Salak dibuat dengan bantuan garis pembuatan pola yaitu pola sejajar, pola ulang menyudut, pola ulang diagonal, pola ulang datar, pola ulang berpotongan, dan polaulang melintang.

Warna merupakan sebagai simbol dari berbagai makna yang dapat dijelaskan dengan hanya melihat dari warna apa yang digunakan, misalnya pada karya batik warna sangat mampu menjelaskan makna dibalik pemilihan warna yang dipakai pada pewarnaan motif batik tersebut. Sedangkan makna dari motif batik parijsoto salak bisa terlihat pada bagan berikut ini:



Gambar 10. Bagan Semiotika Motif Batik Khas Sleman Tanaman Parijoto

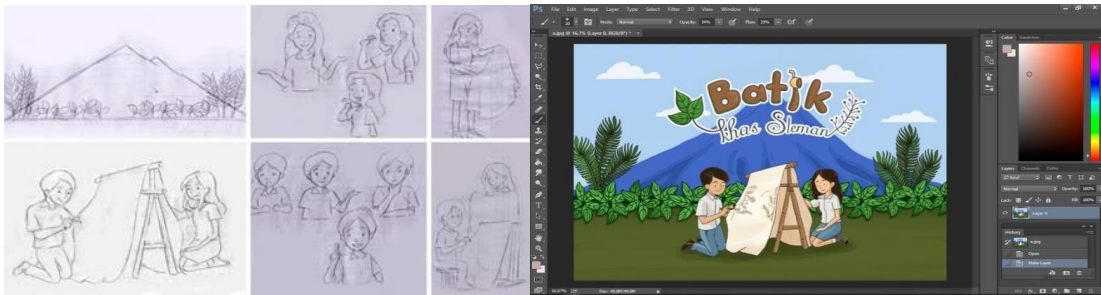
Motif daun parijsoto merupakan ikon yang merujuk pada objek berupa daun parijsoto, motif daun parijsoto mencitrakan semaraknya kehidupan di Sleman yaitu tentang kesuburan, kemakmuran, kesejahteraan yang adil dan meratadalam masyarakat.



Gambar 11. Bagan Semiotika Salak

Penelitian dan pengembangan ini dilakukan di SMK YPKK 1 Sleman, Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Observasi dilakukan pada kelas X (sepuluh) yang merupakan subjek dalam penelitian ini. Observasi dilaksanakan dengan menggunakan pedoman observasi yang telah disusun. Adapun aspek yang dimuat tentang sara dan prasarana penunjang pembelajaran, proses pembelajaran seni budaya (batik), kondisi siswa, kondisi guru mata pelajaran, dan perangkat pembelajaran.

Pengembangan materi dalam multimedia pembelajaran batik khas Sleman menggunakan KI dan KD sebagai acuan yang telah disesuaikan. Langkah selanjutnya dilakukan pengumpulan sumber materi belajar yang terkait dengan batik khas Sleman berupa buku, artikel, hasil penelitian, dan metode pembelajaran yang relevan untuk pembelajaran batik khas Sleman. Setelah seluruh konten selesai di produksi, dilakukan penggabungan menjadi multimedia berdasarkan *flowchart* dan *storyboard* menggunakan software Macromedia Flash Profesional 8 adapun beberapa tahapan proses produksi dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 12. Layout



Gambar 13. Proses Digitalisasi Pola Motif Batik Khas Sleman



Gambar 14. Proses Memindai Pola Digital

Pembelajaran ini dilakukan secara bertahap dengan mengikuti prosedur pengembangan yang telah disusun dengan memperhatikan kritik dan saran dari pihak-pihak yang terkait. Evaluasi selama pengembangan berperan penting pada hasil dari produk multimedia sehingga

hasilnya baik dan layak. Berdasarkan penilaian oleh ahli materi didapatkan penilaian terhadap materi yang ada pada multimedia pembelajaran interaktif berbasis macromedia flash batik khas Sleman mendapatkan nilai sejumlah 95 dengan nilai rata-rata 4,75 dan mendapatkan kriteria materi tersebut “sangat baik” dengan penilaian oleh materi maka materi yang ada pada multimedia pembelajaran interaktif berbasis macromedia flash batik khas sleman telah layak. Penilaian yang dilakukan oleh guru meliputi petunjuk penggunaan, isi, dan gambar yang ada apakah sudah sesuai dengan kebutuhan SMK PKK 1 Sleman supaya saat penggunaan nanti di dalam proses pembelajaran tidak begitu jauh dengan materi-materi sebelumnya. Dengan hasil penilaian mendapatkan sejumlah 72 dengan nilai rata-rata 4,80 dan mendapatkan kriteria penilaian “sangat baik”.



Gambar 15. Proses Pewarnaan Batik



Gambar 15. Hasil Karya Batik Khas Sleman

Penilaian produk multimedia yang dilakukan oleh guru melibatkan tiga siswa yang diharapkan mampu memberikan penilaian yang objektif, kualifikasi yang ditentukan oleh guru mata pelajaran seni budaya. Pada penilaian tersebut didapatkan nilai sejumlah 158 dengan rata-rata nilai 4,1 dari hasil yang didapat tersebut maka mendapatkan kriteria multimedia “sangat baik”.

Penilaian yang dilakukan pada kegaitan pembelajaran untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan multimedia pembelajaran batik khas Sleman yang dikembangkan.

KESIMPULAN

Pelatihan yang diikuti oleh 25 siswa secara tatap muka, dirancang dengan prosedur ADDIE, dan dilaksanakan dua tahap menghasilkan nilai signifikansi pada aspek kognitif sebesar 0,000 dan pada aspek psikomotorik sebesar 0,000. Kedua nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 (0,000; 0,05). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest ketika siswa belum menggunakan produk multimedia pembelajaran batik khas Sleman dengan nilai posttest ketika siswa telah menggunakan multimedia pembelajaran Batik khas Sleman. Peningkatan hasil belajar siswa juga dapat ditunjukkan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata pada pretest dan posttest. Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ dan nilai mean pada aspek kognitif sebesar 27,8 nilai mean pada aspek psikomotorik sebesar 6,04.

Bagi Dinas Pendidikan Kabupaten Sleman dapat memberikan dukungan dengan cara memberikan anjuran penggunaan multimedia pembelajaran batik khas Sleman agar dapat dimanfaatkan di sekolah-sekolah khususnya pada tingkat SMK di Kabupaten Sleman. Bagi Guru di SMK Sleman multimedia pembelajaran batik khas Sleman senantiasa dapat digunakan untuk meningkatkan pembelajaran seni budaya khususnya. Bagi Pengembang produk multimedia pembelajaran untuk dapat dilanjutkan dengan memperluas basis pengoperasian multimedia pembelajaran batik khas sleman.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Salam, J, A. 2003. *Pendidikan Seni Budaya*. Yogyakarta: Gramedia
- Tjejep, R.R. 2015. *Kesenian Dalam Pendekatan Kebudayaan*. UNNES.
- Tohari.2016. *Estetika Batik Sleman*. Yogyakarta: Khazanah Budaya Cablaka.
- Waridi. 2012. *Kreativitas dan Penciptaan*. Yogyakarta: Kanisius.