

## PENGUNAAN MEDIA GAMBAR MOTIF BATIK UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENDESAIN BATIK TULIS PADA MATA PELAJARAN BATIK KELAS XI TEKSTIL SMKN 5 MALANG

Risdwi Soenoe Widjiastuti

SMK Negeri 5 Malang

Jl. Terusan Ikan Piranha Atas No.50, Tunjungsekar, Kec. Lowokwaru, Kota Malang, Jawa Timur 65142

e-mail : emailpenulis1@domain.ekstensi<sup>1</sup>, emailpenulis2@domain.ekstensi<sup>2</sup>

Paper received: 21-01-2021

revised: 11-10-2021

accepted: 12-11-2021

**Abstract:**Until this day, the learning of batik textile craft at SMKN 5 Malang is not running effectively. This study aims to improve the skills in designing written batik which is carried out in class XI textile batik subjects. The method applied to the enhancement is the class action method. These methods include: (1) Collecting the initial data needed to develop learning program materials for writing batik designs (2) Developing prototypes of learning media in the form of pictures in class XI Kria Textiles. (3) Initial trial of the learning method, discussing the description of the designed material (4) Further testing, including the socialization of the prototype that will be tested. (5) Improvement of development results. The results of this development can be applied so that students can make interesting batik designs. Thus, the learning method applied up to three times shows the best results, because more and more students are able to design creative batik motifs.

**Keywords:** *Picture, motif, design, written batik*

**Abstrak:** Selama ini pembelajaran kriya tekstil batik di SMKN 5 Malang kurang berjalan secara efektif. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan dalam mendesain batik tulis yang dilakukan pada mata pelajaran batik kelas XI tekstil. Metode yang diterapkan untuk peningkatan tersebut metode tindakan kelas. Metode tersebut meliputi: (1) Menjaring data awal yang diperlukan untuk mengembangkan materi program pembelajaran pembuatan desain batik tulis (2) Mengembangkan *prototipe* media pembelajaran dalam bentuk gambar di kelas XI Kria Tekstil. (3) Uji coba awal metode pembelajaran, mendiskusikan uraian materi hasil rancangan (4) Uji coba lanjut, termasuk sosialisasi *prototipe* yang akan diujicobakan. (5) Penyempurnaan hasil pengembangan. Hasil pengembangan tersebut dapat diterapkan sehingga siswa dapat membuat desain-desain batik yang menarik. Dengan demikian, metode pembelajaran yang diterapkan sampai dengan tiga kali menunjukkan hasil yang terbaik, karena semakin banyak siswa yang mampu mendesain motif batik yang kreatif.

**Kata kunci:** Gambar, motif, desain, batik tulis

### 1. Pendahuluan

Berdasarkan hasil evaluasi pembelajaran yang selama ini dilaksanakan di kelas XI Kria Tekstil utamanya pada materi pembuatan desain, cukup banyak siswa mengalami kesulitan mengerjakan. Demikian juga dengan hasil yang ditunjukkan tidak sesuai dengan kompetensi yang diharapkan dalam pembelajaran. Oleh sebab itu penelitian dilakukan sehingga terdapat perbaikan pembelajaran. Dengan menggunakan media gambar motif batik siswa diharapkan mudah dalam menerima penjelasan yang disampaikan oleh guru, sehingga dapat meningkatkan kompetensi siswa dalam pembuatan desain pada mata pelajaran batik (Ponimin & Triyono, W, 2020).

Secara umum membuat batik tulis kelihatan sangat mudah. Tetapi tidak demikian dengan siswa di Prokal Tekstil. Secara teori mereka paham tentang batik tulis, tetapi ketika mereka diharuskan untuk membuat karya, akan tampak jelas bahwa mereka sangat tidak

terampil dalam membuatnya. Hal yang sangat jelas terlihat disaat mereka membuat sebuah desain batik tulis. Pembuatan desain batik tulis merupakan salah satu keterampilan yang harus dikuasai oleh siswa tekstil. Seperti diketahui, untuk dapat bersaing dengan batik tulis yang telah ada maka siswa harus mempunyai hasil karya dengan desain yang unggul dan berbeda dengan yang sudah ada. Untuk itulah penggunaan gambar motif batik sangat diperlukan sebagai acuan untuk membuat desain. Sebab penggunaan media gambar dalam proses pembelajaran sangat membantu siswa (Luksiana, Eni & Purwaningrum, J.P, 2018).

Media gambar sebagai alat komunikasi dan pembelajaran memiliki peran penting. Secara definitif, media adalah alat fisik yang merangsang siswa untuk belajar. Penggunaan media gambar secara tepat dapat meningkatkan kegairahan belajar, meningkatkan interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya. Berdasarkan pengamatan terhadap hasil keterampilan siswa tekstil dalam mendesain hanya ada 2 siswa yang paham betul dalam membuat desain batik tulis, 8 siswa lainnya sangat jauh dari harapan. Keadaan seperti inilah yang membuat sangat tidak nyaman dalam proses pembelajaran. Kekurangan siswa adalah (1) Tidak tepat dalam pemilihan motif, (2) Penempatan motif tidak tepat, (3) Motif yang dibuat tidak variatif. Sedangkan untuk gurunya terdapat kesulitan antara lain, (1) mencontohkan langsung motif batik tulis, (2) mengawasi satu per satu siswa ketika mendesain. Untuk itulah dicari cara yang tepat untuk mengatasinya (Ramadhani, Putri Sari, et al., 2018).

Berdasarkan kajian pustaka bahwa metode yang tepat dilakukan adalah penggunaan media gambar. Kemp berpendapat berdasarkan hasil penelitiannya menunjukkan dampak positif dari penggunaan media sebagai bahan komunikasi dan pembelajaran, antara lain (1) penyampaian pesan lebih jelas (2) pembelajaran lebih menarik (3) pembelajaran lebih interaktif (4) waktu pembelajaran lebih efektif (5) peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif (Ramadhani, Putri Sari, et al., 2018).

Untuk mendukung keberhasilan meningkatnya keterampilan dalam mendesain batik tulis, maka dibuatlah gambar motif batik dalam Karmotik (kartu motif batik) (Wibowo, 2018). Dalam Karmotik ini sangat jelas semua detail dari batik tulis tersebut. Sehingga siswa akan mampu melihat motif batik tersebut setiap saat dan mampu untuk membuat desain sendiri dengan patokan atau acuan dari karmotik tersebut. Secara umum pembuatan desain batik harus melewati tahapan sebagai berikut : (1) pemilihan ide (2) penentuan asal motif (3) pembuatan desain alternative (4) penentuan desain terpilih (5) pembuatan desain (Astuti et al., 2019).

Sesuai dengan permasalahan diatas maka tujuan penelitian adalah (1) Mewujudkan keterlaksanaan penggunaan media gambar motif batik untuk meningkatkan kemampuan keterampilan mendesain pada pembuatan karya batik tulis di kelas XI Kria Tekstil (2) Mewujudkan kontribusi penggunaan media gambar motif batik untuk meningkatkan kemampuan keterampilan mendesain pada pembuatan karya batik tulis di kelas XI Kria Tekstil (3) Mewujudkan hasil pembelajaran terbaik melalui penggunaan media gambar motif batik untuk meningkatkan kemampuan keterampilan mendesain pada pembuatan karya batik tulis di kelas XI Kria Tekstil.

## **2. Metode**

Penelitian ini bermaksud mengujicobakan model pembelajaran dengan menggunakan media gambar motif batik pada pembuatan desain batik di kelas XI Kria Tekstil SMK Negeri 5 Malang. Prosedur dan langkah-langkah penelitian ini mengikuti prinsip dasar yang berlaku yaitu menggunakan prinsip daur ulang / siklus, mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan dan pemantauan, evaluasi untuk perencanaan ulang (Ponimin, Guntur, 2021).

Sesuai dengan tahapannya, penelitian tindakan ini dibagi dalam tiga siklus. Pada siklus I, peneliti secara bertahap akan melaksanakan kegiatan yang lazim digunakan dalam penelitian tindakan, yaitu melakukan perencanaan, melakukan tindakan, melakukan pengamatan

terhadap tindakan, serta melakukan refleksi hasil tindakan. Pada tahap perencanaan peneliti akan melakukan kegiatan sebagai berikut: (1) Menjaring data awal yang diperlukan untuk mengembangkan materi program pembelajaran pembuatan desain batik tulis (2) Berdasarkan hasil analisis mengembangkan *prototipe* media pembelajaran dalam bentuk gambar di kelas XI Kria Tekstil. (3) Sebelum diujicobakan peneliti mendiskusikan uraian materi yang dirancang dalam *prototipe* pembelajaran, (4) Peneliti bersama guru produktif tekstil melakukan persiapan uji coba, termasuk sosialisasi *prototipe* yang akan diujicobakan (Rofian, 2017).

Pada tahap pelaksanaan guru mulai mendemonstrasikan *prototipe* pembelajaran yang dirancang secara lengkap. Dalam kegiatan uji coba ini, berupaya memberikan pengarahannya terhadap jalannya pembelajaran, serta memberikan motivasi kepada siswa untuk melaksanakan tindakan sebagaimana yang dirancang dalam skenario pembelajaran. Dalam pengamatan tersebut peneliti mengamati aspek-aspek apa saja yang dirasakan menjadi kelemahan dan perlu mendapat perbaikan, dalam hal ini pengamatan difokuskan pada unjuk kerja guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran sesuai dengan aspek-aspek yang dikembangkan dalam rancangan pembelajaran. Pada refleksi peneliti mendiskusikan hasil-hasil yang diperoleh melalui kegiatan pengamatan yang dilakukan secara sistematis dan *komprehensif*. Karena itu kegiatan yang dilakukan dalam tahap refleksi ini meliputi: *Analisis, sintesis*, pemaknaan dan penyimpulan informasi atau data yang berhasil dihimpun. Temuan yang diharapkan dalam kegiatan ini, untuk melihat tingkat efektivitas model program pembelajaran (Sulistyowati et al., 2020).

Adapun kegiatan yang akan dilakukan pada siklus II tahapannya sama dengan kegiatan yang dilakukan pada siklus sebelumnya. Perbedaannya, rancangan pembelajaran siklus II ini disusun berdasarkan hasil yang diperoleh pada siklus I, yaitu semua daftar permasalahan yang muncul pada setiap tampilan pada siklus I diinventarisasi, untuk selanjutnya digunakan sebagai dasar untuk melakukan perencanaan ulang pada siklus II. Demikian seterusnya pada siklus III.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian tindakan didahului dengan analisis karakteristik kelompok sasaran dan penelaahan *prototipe* media instruksional yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Sebagaimana diketahui bahwa sasaran tindakan pembelajaran ini adalah siswa kelas XI Kria Tekstil Negeri 5 Malang berjumlah 10 orang, yang dikelompokkan berdasarkan karakteristik keterampilan siswa.

#### 3.1. Siklus I

Pada siklus I dan siklus-siklus selanjutnya tahapan penelitian tindakan meliputi: perencanaan, pelaksanaan tindakan dan observasi, serta refleksi hasil observasi. Perencanaan pembelajaran yang akan dipresentasikan guru dalam tindakan pembelajaran di kelas dilakukan antara peneliti dengan guru produktif (guru praktik). Untuk mengecek tingkat pemahaman dan keterampilan siswa pada pembelajaran siklus I, siswa diberikan contoh gambar motif batik dan siswa harus dapat membuat desain bahan sandang dengan contoh gambar tersebut. Hasil pekerjaan siswa dikumpulkan dan guru memberikan penilaian terhadap pekerjaan siswa. Contoh gambar dan aktifitas siswa dapat dilihat dalam paparan berikut ini dan hasilnya dapat disimak pada tabel berikut.

**Tabel 1. Hasil Analisis Uji Keterampilan pada Siklus I**

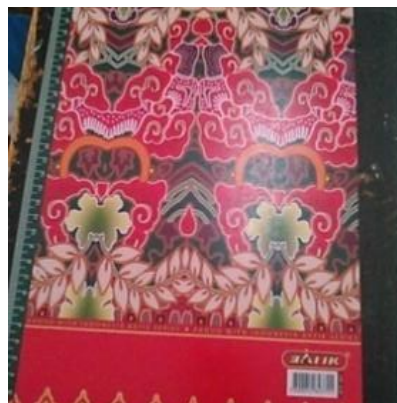
Nama / No. Siswa	Kesesuaian motif	Ketepatan Letak Motif	Tingkat Kesalahan (%)	Prosentase (%)
Ika Febri/1	7	6	0-10 %	20

Failun/2	6	7	11-20 %	30
David/3	9	7	21-30 %	-
Erni/4	9	8	31-40 %	-
Aditya/5	7	6	41-50 %	20
Anisa/6	8	8	51-60 %	10
Aris/7	8	8	61-70 %	10
Dewi/8	8	9	71-80 %	10
Adelia /9	9	8	81-90 %	-
Erwinda/10	9	9	91-100 %	-
				100

Contoh gambar-gambar motif batik:



**Gambar 1. Motif batik modern  
(Sumber : Dokumen Pribadi)**



**Gambar 2. Motif batik modern  
(Sumber : BSE Kemendiknas, 2008:12)**



**Gambar 3. Motif Batik Klasik (Sumber : Hamzuri, 2002 : 24)**



**Gambar 4 , Saat siswa sedang mengamati contoh gambar tersebut (Sumber : Dok.Pribadi )**



**Gambar 5. Kegiatan siswa sedang membuat desain dengan contoh gambar batik (Dok.Pribadi)**

**Tabel 1. Hasil Analisis Uji Keterampilan pada Siklus I**

Nama / No. Siswa	Kesesuain motif	Ketepatan Letak Motif	Tingkat Kesalahan (%)	Prosentase (%)
Ika Febri/1	7	6	0-10 %	20
Failun/2	6	7	11-20 %	30
David/3	9	7	21-30 %	-
Erni/4	9	8	31-40 %	-
Aditya/5	7	6	41-50 %	20
Anisa/6	8	8	51-60 %	10
Aris/7	8	8	61-70 %	10
Dewi/8	8	9	71-80 %	10
Adelia /9	9	8	81-90 %	-
Erwinda/10	9	9	91-100 %	-
				100

Hasil uji keterampilan pada siklus I ini tampak bahwa keterampilan dalam mendesain masih cukup rendah, karena sekitar 50 % jumlah siswa yang mampu mengapresiasi materi di atas 50 %. Kelemahan terutama pada pemilihan motif dan penempatannya kurang tepat / kurang bagus. Dari sisi media yang digunakan, gambar motif batik sudah memenuhi kompetensi yang dimaksud (mendesain batik).

Sebelum pembelajaran dimulai peneliti mempersiapkan pembelajaran serta mengecek persiapan siswa (kelengkapan alat dan bahan yaitu antara lain peralatan mendesain). Guru menjelaskan materi pelajaran sesuai kompetensi pembuatan desain batik. Sambil menjelaskan guru mendemonstrasikan, diikuti oleh siswa. Untuk mengecek tingkat pemahaman dan keterampilan siswa pada pembelajaran siklus I, hasil pekerjaan siswa dikumpulkan dan guru memberikan penilaian terhadap pekerjaan siswa.

Dari sisi media yang digunakan, gambar motif batik sudah memenuhi kompetensi yang dimaksud (mendesain batik). Pada sisi lain, keberadaan guru ketika mendemonstrasikan cara mendesain / membuat desain, beberapa bagian diantaranya ada yang tidak sesuai dengan

skenario pembelajaran, misalnya guru kurang detail dalam menjelaskan / mendemonstrasikan kepada siswa. Sehingga siswa yang keterampilannya kurang tidak bisa memahami dengan baik. Penggunaan media secara lengkap yang disertai dengan langkah-langkah / tahapan dalam pembuatan desain batik diperlukan untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan siswa (Astuti et al., 2019).

**3.2. Siklus II**

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada siklus II ini pada dasarnya untuk memperbaiki kelemahan yang ditemukan pada tindakan pembelajaran pada siklus sebelumnya. Pembelajaran siklus II , peneliti melakukan perencanaan ulang membuat desain batik yang dilengkapi dengan langkah-langkah atau tahapan pembuatan desain batik

Setelah selesai mendemonstrasikan, guru mengamati kerja siswa, mengoreksi hasil pekerjaan siswa, dan selanjutnya mengevaluasi dan memberikan penilaian terhadap hasil pekerjaan siswa, yang bisa disimak lewat hasil gambar dan hasil pada pada tabel berikut ini.

Contoh hasil pekerjaan siswa pada siklus 2.

Terlihat peningkatan yang cukup baik dalam membuat goresan dalam bentuk desain batik.



**Gambar 8. (Dok Pribadi)**



**Gambar 9. (Dok.Pribadi)**

**Tabel 2. Hasil Uji Keterampilan pada Siklus II**

Nama / No. Siswa	Kesesuain motif	Ketepatan Letak motif	Tingkat Kesalahan	Prosentase
Ika Febri/1	6	7	0-10 %	30

Failun/2	7	7	11-20 %	20
David/3	6	6	21-30 %	40
Erni/4	8	8	31-40 %	10
Aditya/5	9	7	41-50 %	-
Anisa/6	9	7	51-60 %	-
Aris/7	9	7	61-70 %	-
Dewi/8	9	8	71-80 %	-
Adelia /9	9	9	81-90 %	-
Erwinda/10	9	9	91-100 %	-
				100

Hasil uji keterampilan pada siklus II ini tampak bahwa kemampuan dan keterampilan siswa cukup baik, sebab hampir semua siswa mampu membuat desain lebih baik dan jumlahnya di atas 50%. Hasil tersebut dianalisis dari tugas / hasil praktik yang diberikan siswa pada siklus II ini meliputi kesesuaian motif, ketepatan letak motif dalam mengerjakan tugas mendesain batik.

Dari sisi media yang digunakan, gambar motif batik yang dilengkapi dengan langkah-langkah / tahapan-tahapan dalam pembuatan desain batik lebih mudah dipahami oleh siswa sehingga pembelajaran sesuai dengan kompetensi. Dari sisi performa guru dalam pembelajaran, guru telah berhasil mempresentasikan materi pelajaran sebagian besar sesuai dengan *skenario* pembelajaran yang dirancang sebelumnya. Secara keseluruhan performa siswa dalam pembelajaran pada siklus II lebih baik, indikasi ini tampak dari hasil uji ketrampilan siswa. Respons yang muncul dari siswa yang memiliki kemampuan keterampilan lebih, tampak dominan dibandingkan dengan siswa yang memiliki kemampuan keterampilan kurang (Faisal et al., 2018).

### 3.3. Siklus III

Pembelajaran pada siklus III ini dilakukan untuk memperbaiki beberapa kelemahan yang masih tampak pada pembelajaran siklus sebelumnya.

Secara umum langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan guru pada siklus III ini antara lain: (a) orientasi bahan yaitu guru menjelaskan cakupan materi yang sesuai dengan kompetensi (b) pemunculan gagasan yaitu siswa dimotivasi untuk mencari contoh gambar motif batik dari berbagai semua sumber informasi. Dan dapat mengembangkannya sesuai kebutuhan (Wijayanti et al., 2020).

Sesuai dengan siklus sebelumnya, setelah siswa siap menerima pelajaran, dan telah menyiapkan beberapa keperluan yang digunakan untuk praktik membuat / mendesain batik, guru mulai menjelaskan dan mendemonstrasikan langkah-langkah / tahapan demi tahapan cara mendesain dengan kompetensi yang diharapkan (Ponimin & Triyono, W, 2020).

Setelah selesai mendemonstrasikan, hasil pekerjaan siswa dikumpulkan untuk dikoreksi guru, dan selanjutnya guru mengevaluasi dan memberikan penilaian terhadap hasil pekerjaan siswa yang bisa disimak pada tabel berikut ini. Berikut Contoh hasil dari pekerjaan siswa pada siklus 3. Hasil goresan sudah lebih bagus dan lebih *luwes*.



Gambar 10. (Dok.Pribadi)



Gambar 11. (Dok.Pribadi)



Gambar 12. (Dok.Pribadi)

**Tabel 3. Hasil Uji Keterampilan pada Siklus III**

Nama / No. Siswa	Kesesuain motif	Ketepatan Letak motif	Tingkat Kesalahan	Prosentase
Ika Febri/1	7	7	0-10 %	20

Failun/2	8	8	11-20 %	10
David/3	8	7	21-30 %	10
Erni/4	9	8	31-40 %	-
Aditya/5	9	8	41-50 %	-
Anisa/6	6	7	51-60 %	30
Aris/7	9	8	61-70 %	-
Dewi/8	9	9	71-80 %	30
Adelia /9	9	9	81-90 %	-
Erwinda/10	9	9	91-100 %	-
				100

Hasil uji keterampilan pada siklus III ini tampak bahwa kemampuan dan keterampilan siswa sebagian besar baik, hampir 70% siswa mampu mendesain. Hasil tersebut dianalisis dari tugas / hasil praktik yang diberikan siswa pada siklus III ini meliputi kesesuaian motif (pemilihan motif), ketepatan letak motif dalam membuat desain. Kelemahan yang menonjol pada bagian ini pada ketepatan pemilihan motif.

Peran guru pada pembelajaran siklus III berhasil cukup baik dalam skenario pembelajaran. Guru berhasil mempresentasikan materi pembelajaran sesuai skenario pembelajaran yang dirancang sebelumnya.

Secara keseluruhan pembelajaran pada siklus III lebih baik, indikasi ini tampak dari hasil uji ketrampilan siswa. Respon yang muncul dari siswa yang memiliki kemampuan keterampilan lebih, masih tampak dominan dibandingkan siswa yang memiliki kemampuan keterampilan kurang (Sahlberg, 2007).

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan terhadap proses pembelajaran kreatif terhadap siswa SMKN 5 Malang pada program kreatif kriya Batik melalui pembelajaran menggambar motif batik menunjukkan peningkatan. Penggunaan media gambar dalam pembelajaran menggambar motif batik mampu meningkatkan kemampuan keterampilan siswa. Hal tersebut dapat diamati hasil kreasi siswa dalam menggambar motif batik sebelum dilakukan metode menggambar tersebut, dan sesudah diterapi metode tersebut (Rofian, 2017). Hal ini sesuai dengan teori pembelajaran, bahwa kemampuan siswa dapat ditingkatkan ketika guru mampu memberikan metode dengan tepat yang disesuaikan dengan karakteristik materi pembelajaran dan kondisi kompetensi ajar yang sedang atau akan diterapkan. Melalui media gambar yang digunakan, siswa dapat mengembangkan pemahaman terhadap materi pelajaran yang sesuai dengan kompetensi, juga meningkatkan ketrampilan yang dimiliki (Codd, 2005).

Dalam pembelajaran digunakan media sebagai penghubung karena (1) dengan media, pembelajaran menjadi lebih menarik karena materi pelajaran menjadi jelas dan runtut (2) pembelajaran menjadi lebih interaktif (3) waktu pembelajaran menjadi lebih efektif (4) kualitas hasil belajar bisa ditingkatkan (5) pengajaran dapat diberikan kapan saja dan di mana saja (6) sikap positif siswa terhadap proses belajar dapat ditingkatkan (Sukaya, 2009).

Sebagaimana perolehan hasil belajar lainnya, keberhasilan peserta didik dalam belajar tidak lepas dari unsur-unsur pendidikan kriya mendahului sebelumnya dan pada saat terjadinya proses belajar itu berlangsung. Berdasarkan hasil analisis yang ditampilkan pada tabel-tabel sebelumnya, tampak hasil pembelajaran ini belum menunjukkan hasil yang optimal.

Penelitian hasil belajar atau prestasi belajar individu dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu faktor internal dalam diri individu sendiri yang mencakup antara lain: kondisi psikologis, kecerdasan, minat, motivasi, bakat kebiasaan dan lain-lain. Faktor eksternal yang meliputi keadaan sekolah (kurikulum, disiplin, kemampuan guru, sarana dan prasarana), keadaan sosial (sistem sosial, *interaksi* guru-guru), keadaan ekonomi dan politik, keadaan lingkungan (waktu,

tempat, iklim, dan lain-lain) (Hariana & Sufri, 2019). Pada kasus pembelajaran kreatif berkarya kriya batik pentingnya mendorong kemampuan siswa dalam merancang desain motif batik, yang dimulai dari melakukan penggalian sumber ide desain motif, mengimajinasi sumber ide, mendekorasi sumber ide hingga menuangkan menjadi bentuk gambar motif dalam pola motif hias (Ponimin & Triyono, W, 2020).

Pada kasus penerapan pembelajaran ini telah dilakukan dengan mengikuti tahapan seperti dalam penelitian tindakan kelas. Terdapat peningkatan yang signifikan keterampilan siswa ketika diterapkan dengan metode menggambar motif tersebut. Adapun hasil yang dicapai siswa dengan diujicobakannya *prototipe* media gambar motif batik terjadi peningkatan dari aspek keberanian berkreasi serta meningkatnya kemampuan menuangkan gagasan kreasi motif melalui media gambar. Hal ini dalam upaya meningkatkan kemampuan keterampilan mendesain batik agar lebih baik dan lebih sempurna (Ponimin & Guntur, 2021). Melalui pembelajaran tersebut secara umum telah menuai hasil yang positif. Indikasi ini dapat dilihat pada meningkatkan keterampilan. Teknik mendesain dengan hasil yang baik ,tepat pemilihan motif dan tepat dalam penempatannya (Triyono, W & Ponimin, Ponimin, 2017).

#### 4. Simpulan

Berdasarkan analisis dan pembahasan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa: Materi pembelajaran praktik yang didukung dengan *prototipe* yang relevan berhubungan dengan pembelajaran kreativitas menggambar motif batik. Pembelajaran dengan media menggambar motif batik terhadap siswa penting untuk dilakukan. Hal ini sangat membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan keterampilan dalam pembuatan desain batik. Demikian langkah-langkah / tahapan-tahapan secara detail lebih meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang sesuai kompetensi. Pelaksanaan tersebut dicapai melalui penelitian kaji tindak dengan melibatkan sasaran siswa kelas keahlian kriya batik. Hasil penerapan metode tersebut menunjukkan lebih dari 70% menunjukkan peningkatan . peningkatan tersebut dapat diamati dari hasil kerja kreatif siswa berupa hasil gambar desain motif batik yang dilakukan di ruang kelas praktek. Dengan demikian penelitian ini perlu dikembangkan dengan sasaran yang lebih luas pada penelitian mendatang

Disarankan guru produktif selalu menggunakan media dalam aktivitas pembelajarannya, hal ini dimaksudkan untuk menanamkan ingatan yang kuat pada siswa terhadap materi yang diajarkan. Disarankan juga kepada orang tua agar lebih meningkatkan perhatian dan dukungannya dalam mengoptimalkan kemampuan anak. Dengan kata lain, semakin peduli dan produktif orang tua terhadap kemampuan anak semakin baik prestasi belajar yang diraih anak.

#### Daftar Rujukan

- Astuti, E. P., Purwoko, R. Y., & Sintia, M. W. (2019). Bentuk Etnomatematika Pada Batik Adipurwo Dalam Pembelajaran Pola Bilangan. *Journal of mathematics science and education*, 1(2), 1–16. <https://doi.org/10.31540/jmse.v1i2.273>
- Codd, J. (2005). Teachers as ‘managed professionals’ in the global education industry: The New Zealand experience. *Educational Review*, 57(2), 193–206. <https://doi.org/10.1080/0013191042000308369>
- Faisal, A., Gunawan, A., Supiandi, A., Suherman, A., & Kusnadi, I. T. (2018). Aplikasi Pengenalan Batik Tradisional Indonesia Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Dan Informasi*, 8(1). <https://doi.org/10.34010/jati.v8i1.905>
- Hariana & Sufri. (2019). Metode Pembelajaran Seni Budaya Dapat Meningkatkan Minat Belajar Siswa Smk Negeri 2 Kota Gorontalo (Studi Kasus Kelas X Multimedia 2). *Seminar Nasional Teknologi, Sains Dan Humaniora 2019 (SemanaTECH 2019)*, 352–357.

- Luksiana, Eni & Purwaningrum, J.P. (2018). Model Pembelajaran Core Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Berbantuan Media Batik. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 1(2), 98–102.
- Ponimin & Triyono, W. (2020). Batik Lereng Gunung Welirang: Alam Sebagai Sumber Kreasi Ragam Motif Batik. In *Batik Lereng Gunung Welirang: Alam Sebagai Sumber Kreasi Ragam Motif Batik* (Vol. 1, p. XX–182). UM Penerbit & Percetakan.
- Ponimin, Guntur, (2021). The COVID-19 War in Ceramic Arts: Navigating Aesthetic and Symbolic Expressions, *Aesthetics:Pratiche, linguaggi e saperi dell'estetico* , 14 (1), Firenze University Press [www.fupress.com/aisthesis](http://www.fupress.com/aisthesis)
- Ramadhani , Putri Sari, Ramalis, Hakim, & Suib, Awrus. (2018). Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Kerja Kelompok Dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar Batik Siswa Kelas XI di SMKN 8 Padang. *SERUPA: The Journal Of Art Education*, 7(1).
- Rofian, R. (2017). Penerapan Metode Pembelajaran Demonstrasi Pada Pendidikan Seni Rupa Di Sekolah Dasar. *Malih Peddas (Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar)*, 6(2). <https://doi.org/10.26877/malihpeddas.v6i2.1350>
- Sahlberg, P. (2007). Education policies for raising student learning: The Finnish approach. *Journal of Education Policy*, 22(2), 147–171. <https://doi.org/10.1080/02680930601158919>
- Sukaya, Y. (2009). *Bentuk Dan Metode Dalam Penciptaan Karya Seni Rupa*. 1, 16.
- Sulistiyawati, P., Ulumuddin, D. I. I., & Azhari, A. P. (2020). Implementasi Komputer Grafis Pada Perancangan Motif Batik Papua. *Tanra: Jurnal Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Dan Desain Universitas Negeri Makassar*, 7(2), 92. <https://doi.org/10.26858/tanra.v7i2.14517>
- Triyono, W & Ponimin, Ponimin. (2017). Desain Produk Batik Sentra Prigen Lereng Gunung Welirang Artistik Dan Berkarakter. *Journal of Art, Design, Art Education And Culture Studies (JADECS)*, 2(2), 63–73.
- Wibowo, T. O. (2018). Strategi Pengembangan Daya Tarik Kota Lasem Sebagai Kota Batik-Kopi. *Jurnal Pariwisata Terapan*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.22146/jpt.35371>
- Wijayati, E., Rufi'i, R., & Waluyo, D. A. (2020). Development of Teaching Materials Making Arts Decoration Changes in Batik Brake using Burci Embroidery Techniques Class XII Vocational School. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 10(2), 153–161. <https://doi.org/10.21067/jip.v10i2.4646>