



Pengembangan Multimedia Batik Khas Purworejo untuk Meningkatkan Aspek Psikomotorik Halus pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya

Rizaldi Nurmawan^(*), Mufflikhul Khaq, Titi Anjarini
Universitas Muhammadiyah Purworejo

Article Info	ABSTRACT
<p>Article history:</p> <p>Received : 15 Agustus 2021 Revised : 28 Agustus 2021 Accepted : 30 Agustus 2021</p> <hr/> <p>Keywords:</p> <p>learning media; kahoot app; purworejo batik; fine psychomotor</p>	<p>This study aims to: 1) the feasibility of multimedia learning media typical of Purworejo batik in improving psychomotor aspects based on material and media experts, 2) how the development of learning media typical of Purworejo batik can improve subtle psychomotor, 3) how students respond to the use of multimedia learning media. This research is a research and development (R & D). Research development refers to the Borg & Gall model with 10 stages of development. The platform used by kahoot.com. The object of this research is the interactive multimedia learning model of Purworejo batik. The research subjects were fourth grade students. The results showed that: 1) The multimedia learning media with the Kahoot application used in Purworejo batik material at SD N Purworejo was declared feasible to be developed from an assessment by media experts because it had a value of 90 when viewed from the programming aspect, it got a score of 86.6 seen from the display aspect. media. Based on material experts, it has a value of 83.3 in the first trial and 94.4 in the second trial. 2) Multimedia learning media with the Kahoot application, can stimulate students' fine psychomotor skills when used in Purworejo batik material at SD N Purworejo. This can be seen from the results of the pretest showing a score of 59%, after learning with the Kahoot application has increased to 90%. 3) Multimedia learning media with the Kahoot application, got a good response from students because of the 28 respondents all gave good and very good ratings.</p>
<p>(*) Corresponding Author:</p>	<p>nurmawan.rizaldi.12@gmail</p>
<p>How to Cite: Nurmawan, R., Khaq, M., & Anjarini, T. (2021). Pengembangan Multimedia Batik Khas Purworejo untuk Meningkatkan Aspek Psikomotorik Halus pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya. <i>Jurnal Kualita Pendidikan</i>, 2 (2): 159-165.</p>	

PENDAHULUAN

Kurikulum 2013 diadopsi dari pemikiran tantangan masa depan pada abad 21 yang ditandai dengan abad ilmu pengetahuan dan teknologi. Seni merupakan implementasi dari karya dan budaya yang melandasi terciptanya suatu seni. Seni dan budaya tidak dapat dipisahkan, karena pada setiap karya seni yang tercipta pasti mengandung unsur kebudayaan yang khas dan begitu pula sebaliknya, pada setiap kebudayaan pasti mengandung nilai seni yang indah. Menurut (Sachari, 2005: 5) mata pelajaran seni budaya perlu dikemas dengan aplikasi penunjang pembelajaran yang dapat memberikan efek stimulus peserta didik untuk mengembangkan kemampuannya dengan maksimal.

Berdasarkan observasi pada 15 juni 2020 yang dilakukan di SD Negeri Purworejo dengan dikhususkan pada pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya pada materi pembuatan batik khas Purworejo di kelas IV B. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa pembelajaran membuat batik belum optimal. Hal ini dikarenakan pembelajaran membuat batik masih menggunakan metode mencontoh batik Purworejo yang sudah dibawa pendidik, dan peserta didik diminta untuk memilih batik mana yang akan dibuat. Hal ini tentunya membuat kreatifitas peserta didik kurang maksimal karena sudah diberikan contoh dan membatasi ruang gerak peserta didik.

Kemampuan peserta didik pada saat ini terbilang sangat baik dalam bidang teknologi terutama pada penggunaan smartphone, komputer, maupun tablet. Pandemi covid 19 memaksa



pembelajaran dilakukan dengan jarak jauh menggunakan fasilitas pribadi seperti smartphone. Perlu adanya pengawasan penggunaan sarana belajar agar bisa tepat guna serta tidak didominasi untuk kesenangan pribadi yaitu bermain game maupun menonton video seperti di youtube. Pembelajaran multimedia interaktif dapat menjadi alternatif pembelajaran dalam mempelajari budaya daerah yaitu batik Purworejo, akan mampu menarik minat peserta didik untuk belajar membuat batik dan mengembangkan ketrampilan psikomotorik halus pada anak. Oleh karenanya, mengembangkan pembelajaran multimedia yang interaktif untuk meningkatkan aspek psikomotorik halus pada peserta didik sangat diperlukan.

KAJIAN PUSTAKA

Pengertian Pembelajaran Multimedia

Multimedia sebagai perpaduan antara teks, grafik, sound, animasi, dan video untuk menyampaikan pesan kepada publik". (Wahono dalam Ariani dan Haryanto, 2010: 11). Hal ini sama seperti pendapat Rusman Dkk (2011) bahwa proses pembelajaran yang melibatkan lebih dari satu pancaindra membuat proses belajar lebih efektif dibandingkan yang melibatkan satu panca indra, karena pelajaran yang diterima akan diingat lebih lama. Berdasarkan beberapa pendapat para ahli dapat dikatakan multimedia merupakan media/alat yang bisa terdiri lebih dari satu maupun dapat dikombinasikan untuk membuat visualisasi yang dapat berupa audio, video, maupun keduanya yang bertujuan untuk mempermudah.

Batik Khas Purworejo

Menurut Murtihasi dan Mukminatun situs www.sastrawacana.id (2019) menjelaskan bahwa batik merupakan cara pembuatan bahan tekstil yang memiliki corak pewarnaan dengan menggunakan lilin sebagai penutup untuk mempertahankan warna dari perembesan warna yang lain dalam proses pencelupan. Motif Adi Purwo merupakan motif batik dengan isen-isen kearifan lokal Kabupaten Purworejo berupa hasil bumi, sejarah, peternakan, wisata dan ikon lainnya sebagai batik oleh-oleh khas kabupaten Purworejo. Motif batik Adi Purwo pertama kali diberi nama oleh Bapak Kelik Sumarhadi, S.Sos. saat beliau menjabat sebagai Bupati Purworejo.

Pada pertengahan Januari 2009, batik Adi Purwo telah resmi diluncurkan sebagai produk asli kabupaten Purworejo. Motif batik Adi Purwo merupakan wujud komunikasi para pengrajin batik kepada konsumen untuk menceritakan segala hal kearifan lokal yang ada di kabupaten Purworejo dari hasil alam, sejarah, kesenian, kuliner, peternakan dan lain-lain yang memiliki arti tersendiri.

Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya

Muatan Seni Budaya dan Prakarya sebagaimana yang diamanatkan dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan tidak hanya terdapat dalam satu mata pelajaran karena budaya itu sendiri meliputi segala aspek kehidupan. Dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya, aspek budaya tidak dibahas secara tersendiri tetapi terintegrasi dengan seni. Karena itu, mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya pada dasarnya merupakan pendidikan seni yang berbasis budaya. (Barmin, Eko Wijiono, 2007:3)

Pengertian Psikomotorik Halus

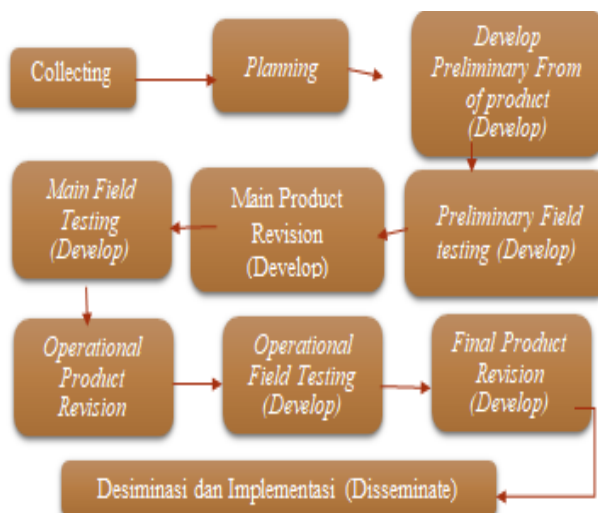
Menurut Susanto (2011) motorik halus adalah gerakan yang melibatkan gerakan-gerakan yang lebih halus dilakukan oleh otot-otot kecil. Perkembangan motorik pada anak merupakan perkembangan pengendalian gerakan jasmaniah, seperti kegiatan pusat syaraf, urat syaraf dan otot yang terkoordinasi. Ketiga unsur utama perkembangan motorik tersebut mempunyai peranan yang sangat penting. Anak yang mampu mengendalikan ketiga aspek utama tersebut dapat diartikan memiliki ketrampilan motorik yang baik. Ketrampilan Motorik dapat diartikan sebagai kemampuan seseorang untuk bisa melakukan gerak jasmani (otot) secara terpadu dan terkoordinasi.

Minat Belajar

Muhibbin Syah, M.Ed secara sederhana, minat (interaset) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu Syah, 2008: 152). Beberapa asas pokok metode Montessori yaitu: 1) Pembentukan sendiri merupakan perkembangan yang terjadi dengan cara berlatih, dan dapat dikerjakan mandiri oleh anak-anak. 2)Masa peka merupakan masa dimana anak-anak mulai mempelajari bermacam-macam fungsi yang muncul dan menonjolkan diri dengan tegas untuk dilatih. 3)Kebebasan dengan tujuan agar masa peka anak dapat dapat menampakkan diri secara leluasa dengan tidak dihalang-halangi dalam mengekspresikanya (Direktorat Pembinaan Taman Kanak- Kanak Dan Sekolah Dasar, 2007).

METODE

Penelitian pengembangan menurut Borg and Gall (dalam Setyosari, 2012:215) merupakan suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memfasilitasi produk penelitian. Berikut ini diagram alur pengembangan penelitian menurut Borg & Gall adalah:



Gambar 1. Alur Pengembangan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juli sampai dengan September 2020. Subjek dalam penelitian ini adalah adalah peserta didik SD Negeri Purworejo dengan jumlah 28 peserta didik, dengan rincian 14 berjenis kelamin laki-laki dan 14 berjenis kelamin perempuan. Produk media pembelajaran multimedia dengan aplikasi kahoot yang dikembangkan secara umum disusun berdasarkan Tabel 1.

Tabel 1. Tahapan Pengembangan

No	Tahapan Pengembangan	Tempat Pelaksanaan	Keterangan
1	Pembuatan Media Pembelajaran Tahap Awal	Aplikasi Kahoot	Pembuatan media pembelajaran sebagai langkah awal pengembangan produk
2	Pengujian Tahap Awal (Skala Kecil)	Secara online	Media pembelajaran diuji cobakan kepada 5 responden terdiri dari 1 orang ahli materi, 1 orang ahli media, serta 3 responden sebagai peserta didik.
3	Revisi Tahap 1	Secara luring melalui lembar tanggapan, secara keseluruhan	Memperbaiki produk sebagai <i>feedback</i> dari 5 responden yang



No	Tahapan Pengembangan	Tempat Pelaksanaan	Keterangan
		responden memberikan masukan pada perbaikan jawaban, dan pertanyaan dibuat lebih sederhana	melakukan uji coba.
4	Pengujian Skala Menengah	Aplikasi Kahoot	Pengujian media pembelajaran dilakukan sebagai langkah awal bagaimana cara menggunakan media pembelajaran kahoot. Responden yang berpartisipasi dalam pengujian ini sebanyak 20 responden yang terdiri dari peserta didik
5	Revisi Tahap II	Secara Luring melalui angket, secara keseluruhan masukanya: 1. Memperhatikan waktu pengerjaan 2. Memperbanyak materi pembelajaran yang ditampilkan 3. Opsi jawaban masih membingungkan (perlu diperjelas perbedaanya)	Perbaikan media pembelajaran didasarkan pada masukan peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran kahoot serta tanggapan siswanya.
6	Pengujian Tahap Akhir	SD Negeri Purworejo	Pengujian tahap akhir dilakukan dalam rangka gladi bersih media pembelajaran kahoot yang akan digunakan, responden yang berpartisipasi sebanyak 28 responden yang terdiri dari peserta didik.
7	Revisi Final	Secara Online	Perbaikan media pembelajaran, dan selanjutnya siap untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan sebagai langkah awal dalam membuat suatu penelitian, berikut teknik yang digunakan dalam pengumpulan data dalam penelitian ini adalah Wawancara, Angket atau Kuisisioner, Dokumentasi, Metode Tes.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dan pengembangan ini adalah produk media pembelajaran multimedia interaktif dengan platform kahoot.com pada materi batik Purworejo. Beberapa permasalahan yang melatar belakangi dalam penelitian ini meliputi: a. pembelajaran daring yang baru dilaksanakan masih belum berjalan dengan maksimal, b. pembelajaran batik Purworejo belum maksimal, ditambah tidak adanya tatap muka, untuk praktek secara langsung belum diijinkan, c. perlu adanya media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi seperti HP/laptop maupun tablet, d. perlu adanya media pembelajaran yang dapat memberikan stimulus pada syaraf motorik halus pada anak.



Hasil Validasi Ahli Media

Tabel 2. Hasil Analisis Ahli Media pada Tiap Aspek

No	Aspek yang Dinilai	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimal	Nilai	Kategori
1	Pemrograman	9	10	90,00	Baik
2	Tampilan Media	26	30	86,67	Baik

Hasil Validasi Ahli Materi

Berikut rincian hasil validasi dari ahli media disajikan dalam Tabel 3 berikut ini.

Tabel 3. Hasil Analisis Ahli Materi

Aspek Media Pembelajaran	Uji Coba I Skor	Uji Coba II Skor
Cara Akses Media Pembelajaran	3	3
Materi pada Media Pembelajaran	2	2
Kemudahan Menggunakan Media Pembelajaran	3	3
Bahasa yang digunakan	3	3
Pembagian Waktu Materi Pembelajaran	2	3
Kesesuai Dengan Kurikulum	2	3
Jumlah	15	17
Skor maksimal	18	18
Nilai	83,3	94,4

Pengembangan Media Pembelajaran Terhadap perkembangan Aspek Psikomotorik Halus Anak

Psikomotorik halus pada peserta didik merupakan kemampuan secara pasif dalam perkembangan peserta didik, salah satunya kemampuan untuk menggambar. Setelah dilaksanakan *pre test* dan *post test* menggambar batik khas Purworejo serta penggunaan angket dapat disimpulkan bahwa perkembangan psikomotorik halus pada anak disajikan Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Pre Test Menggambar Batik Khas Purworejo

No	Aspek yang dinilai	Jumlah siswa	Siswa yang dapat melaksanakan	Siswa yang belum melaksanakan	Prosentase
1	Mampu menggambar batik khas purworejo	28	18	10	64%
2	Gambar mempunyai ciri khas batik purworejo	28	10	18	36%
3	Gambar mempunyai kombinasi warna yang sesuai	28	20	8	71%
4	Mampu mengoprasikan Hp untuk menunjang pembelajaran	28	18	10	64%

Hasil pengujian post tes menggambar batik khas Purworejo disajikan dalam Tabel 5 berikut ini.

Tabel 5. Hasil Post Test Menggambar Batik Khas Purworejo

No	Aspek yang dinilai	Jumlah siswa	Siswa yang dapat melaksanakan	Siswa yang belum melaksanakan	Prosentase
1	Mampu menggambar batik khas purworejo	28	25	3	89%
2	Gambar mempunyai ciri khas batik purworejo	28	23	5	82%



No	Aspek yang dinilai	Jumlah siswa	Siswa yang dapat melaksanakan	Siswa yang belum melaksanakan	Prosentase
3	Gambar mempunyai kombinasi warna yang sesuai	28	25	3	89%
4	Mampu mengoprasikan Hp untuk menunjang pembelajaran	28	28	0	100%

Kelayakan Media Berdasarkan Respon Peserta Didik

Media pembelajaran multimedia yang dikembangkan dinyatakan layak apabila mendapatkan respon positif dari peserta didik/responden. Peserta didik yang berpartisipasi berjumlah 28 responden. Data angket respon peserta didik setelah mengikuti pembelajaran dengan media pembelajaran kahoot adalah disajikan Tabel 6.

Tabel 6. Respon Peserta Didik Terhadap Media Pembelajaran Kahoot

No	Jawaban responden				Skor	Skor Maksimal	Nilai	Kriteria
	Sangat baik	Baik	Cukup	Kurang				
1	12	10	6	0	90	112	80,4	Baik
2	11	12	5	0	90	112	80,4	Baik
3	14	13	1	0	97	112	86,6	Sangat Baik
4	20	4	4	0	100	112	89,3	Sangat Baik
5	12	13	3	0	93	112	83,0	Baik
6	18	10	0	0	102	112	91,1	Sangat Baik
7	10	10	8	0	86	112	76,8	Baik
8	18	7	3	0	99	112	88,4	Sangat Baik
9	21	6	1	0	104	112	92,9	Sangat Baik
10	21	7	0	0	105	112	93,8	Sangat Baik
11	14	8	6	0	92	112	82,1	Baik
12	18	7	3	0	99	112	88,4	Sangat Baik
13	12	8	8	0	88	112	78,6	Baik
14	19	6	3	0	100	112	89,3	Sangat Baik
15	18	7	3	0	99	112	88,4	Sangat Baik
16	12	8	8	0	88	112	78,6	Baik

Media pembelajaran kahoot yang dikembangkan dilakukan nalisis dari ahli media, dapat diketahui bahwa secara tampilan media pembelajaran yang dikembangkan memiliki kategori baik, dilihat dari aspek pemrograman juga termasuk kategori baik, dengan demikian media pembelajaran multimedia interaktif materi batik layak untuk digunakan. Hasil yang serupa juga diperoleh dari analisis ahli materi, pada uji coba media pembelajaran yang pertama memperoleh nilai 83,3, sedangkan pada uji coba ke dua memperoleh nilai 94,4. Pengembangan media pembelajaran multimedia melalui kahoot memiliki kerumitan tersendiri.

Pengujian pertama media pembelajaran multimedia dengan kahoot masih mengalami kesulitan, terutama pada materi yang sesuai dengan tema, mengatur waktu ideal peserta didik dalam menjawab pertanyaan, serta bagaimana respon peserta didik dalam menjawab. Hasil masukan kritik dan saran dari ahli materi dan ahli media dijadikan sebagai pedoman dalam memperbaiki media pembelajaran kahoot yang dikembangkan sehingga mendapatkan skor



94,4. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran multimedia melalui kahoot.com dinyatakan layak dilihat dari materi pembelajaran yang disajikan.

Hasil pengukuran aspek psikomotorik halus pada peserta didik pada penilaian menggambar menunjukkan bahwa dalam menggambar batik khas Purworejo siswa masih mengalami kesulitan, hal ini dikarenakan siswa belum mempunyai gambaran berfikir tentang batik khas Purworejo sebelumnya, karena batik khas Purworejo merupakan materi baru. Siswa juga masih mengalami kesulitan menggambar batik khas Purworejo, karena masih banyak siswa yang belum memunculkan corak dari batik khas Purworejo pada hasil pre test menggambar. Pemilihan warna yang dilakukan juga secara umum masih belum padu, belum bisa dikatakan batik masih hanya sebatas gambaran saja. Siswa juga belum terbiasa untuk menggunakan perangkat pembelajaran seperti HP untuk mencari referensi dalam menunjang pembelajaran.

Peningkatan psikomotorik halus pada peserta didik terlihat setelah anak menerima pembelajaran melalui aplikasi kahoot. Siswa sudah 82% mampu untuk menggambar batik khas purworejo. Selain itu gambar yang dihasilkan juga sudah menunjukkan bahwa itu adalah batik khas Purworejo, seperti sudah mulai ada objek makanan clorot, adanya objek durian dan lain-lain. Pemilihan warna juga sudah lebih baik, lebih selaras. Peserta didik juga sudah mulai terbiasa menggunakan alat komunikasi HP untuk menunjang pembelajaran, seperti mencari informasi gambar batik yang akan digambar.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka peneltian ini dapat disimpulkan (1) Media pembelajaram multimedia dengan aplikasi kahoot yang digunakan pada materi batik Purworejo di SD N Purworejo dinyatakan layak dikembangkan dari penilaian oleh ahli media karena memiliki nilai 90 jika dilihat dari aspek pemrograman, mendapat nilai 86,6 dilihat dari aspek tampilan media. Berdasarkan ahli materi memiliki nilai 83,3 pada uji coba pertama dan 94,4 pada uji coba kedua. (2) Media pembelajaran multimedia dengan aplikasi kahoot, dapat mentsimulus ketrampilan psikomotorik halus siswa saat digunakan pada materi batik khas Purworejo di SD N Purworejo. Hal ini dapat diketahui dari hasil pretes menunjukkan skor 59%, setelah dilaksanakan pembelajaran dengan aplikasi kahoot mengalami peningkatan menjadi 90%. (3) Media pembelajaran multimedia dengan aplikasi kahoot, mendapatkan respon yang baik dari peserta didik karena dari 28 responden semua memberikan penilaian baik dan sangat baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusta, A. R., Setyosari, P., & Sa'dijah, C. (2018). Implementasi strategi belajar di luar ruangan variasi outbound untuk meningkatkan kreativitas dan kerja sama siswa. *Jurnal Pendidikan*, 3 (4), 453-459.
- Depdiknas. (2005). *Peraturan Pemerintah (PP) tentang Standar Nasional Pendidikan No 19 Tahun 2005*. Jakarta: Depdiknas.
- Depdiknas. (2007). *Direktorat Pembinaan Taman Kanak- Kanak Dan Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdiknas.
- Murtihasi & Mukminatun. diakses dari <https://www.sastrawacana.id/2019/04/pengertian-batik-menurut-para-ahli.html> pada tangga 18 juli 2021.
- Niken, A., & Haryanto. (2010). *Pembelajaran Multimedia di Sekolah*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Rusman. (2011). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajawali Pers.
- Susanto. (2011). *Perkembangan Motorik Halus Pada Anak*. Bandung : PT Gramedia.
- Sutrisno, & Wulandari, D. (2018). Multivariate Analysis of Variance (MANOVA) untuk Memperkaya Hasil Penelitian Pendidikan. *AKSIOMA: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 9 (1), 37-53.