

Pengembangan Modul Berbasis p-Book dan e-Book dalam Penciptaan Batik di Jurusan Seni Rupa *by Sugito .*

Submission date: 20-Jul-2023 10:11AM (UTC+0700)

Submission ID: 2133853754

File name: Artikel_Sugito.docx (1.36M)

Word count: 4111

Character count: 25453



2

Jurnal Kependidikan:**Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran**<https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/jurnalkependidikan/index>

5

Bulan Tahun. Vol. , No.

e-ISSN: 2442-7667

pp.

Email: jppm@ikipmataram.ac.id

Pengembangan Modul Berbasis *p-Book* dan *e-Book* dalam Penciptaan Batik di Jurusan Seni Rupa

6

Sugito¹, Wahyu Tri Atmojo², Misgiya³, Adek Cerah Kurnia Azis^{4*}

Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Medan

*Corresponding Author. E-mail: adekcerah@unimed.ac.id

Abstract

Batik is included in one of the crafts among several crafts in the world of fine arts. Batik is a noble cultural heritage of the Indonesian people which needs to be maintained and developed continuously. The development of batik craft can be through designs that keep abreast of the times so that they are in demand by all groups from generation to generation, still in demanded by all Indonesian and international people. The objectives expected of this study are to produce p-book and e-book-based modules for the Archipelago Ornament Course and the Batik Craft Course in the Fine Arts Department, Faculty of Languages and Arts, Medan State University by producing teaching materials on valid batik design modifications, practical, and effective. The creation of these modules using the 4-D development model (Four-D Models), namely: define, design, develop, and disseminate. After following each step of this design, the following research results are obtained: a) the validity value of the module is 79.25% and the module can be categorized as quite valid, b) the practical value of the module by students is 85.33% and the module can be categorized as practical in the learning process, and c) the average value of student activity from the four categories (reading modules, asking questions, answering questions, and completing assignments) observed in the learning process and student learning outcomes is 82.81% which can be categorized as very active students and modules categorized as effective. It shows that p-book and e-book-based modules quite valid, practical, and effective in the learning process in the Archipelago Ornament Course and Batik Craft Course in the Fine Arts Department, Faculty of Languages and Arts, Medan State University.

Abstrak

Batik masuk ke dalam salah satu kriya diantara beberapa kriya yang ada dalam dunia seni rupa. Batik merupakan warisan budaya luhur bangsa Indonesia yang yang perlu dipertahankan dan dikembangkan terus menerus. Pengembangan kriya batik bisa melalui desain yang terus mengikuti perkembangan zaman sehingga diminati oleh seluruh kalangan dari generasi ke generasi, tetap diminati oleh seluruh rakyat Indonesia dan Mancanegara. Tujuan penelitian yang diharapkan yaitu menghasilkan modul berbasis *p-book* dan *e-book* pada Mata Kuliah Ornamen Nusantara dan Mata Kuliah Kriya Batik di Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Medan dengan menghasilkan modul tentang modifikasi desain batik yang valid, praktis, dan efektif. Pembuatan modul dilakukan dengan model pengembangan 4-D (Four-D Models), yaitu: *define, design, develop, dan disseminate*. Setelah mengikuti setiap langkah dari desain ini, maka diperoleh hasil penelitian sebagai berikut: a) nilai validitas modul 79.25% dan modul termasuk kategori cukup valid, b) nilai praktikalitas modul oleh mahasiswa adalah 85.33% dan modul termasuk kategori praktis dalam proses pembelajaran, dan c) rerata dari nilai aktivitas mahasiswa (membaca modul, mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan, dan menyelesaikan tugas) yang diamati pada proses pembelajaran dan hasil belajar mahasiswa adalah sebesar 82.81% dapat dikategorikan mahasiswa aktif sekali dan modul dikategorikan efektif. Hal ini menunjukkan bahwa modul berbasis *p-book* dan *e-book* cukup valid, praktis dan efektif digunakan dalam

1

Article History

Received:J

Reviewed:

Published:

Key Words

Module

Development, p-

Books and e-Books,

Batik Creation.

1

Sejarah Artikel

Diterima:

Direview:

Disetujui: 7

Kata Kunci

Pengembangan Modul, *p-**Book* dan *e-Book*,

Penciptaan Batik.

4



proses pembelajaran pada Mata Kuliah Ornamen Nusantara dan Mata Kuliah Kriya Batik di Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Medan.

1

How to Cite: First author., Second author., Third author, etc. (20xx). The title. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, vol(no). doi:<https://doi.org/10.33394/jk.vxyyyi>



<https://doi.org/10.33394/jk.vxyyyi>

This is an open-access article under the CC-BY-SA License.



Pendahuluan

Batik merupakan salah satu kriya diantara beberapa kriya yang terdapat dalam kegiatan kekriyaan di Indonesia. Batik merupakan peninggalan budaya luhur bangsa Indonesia yang telah ada semenjak lama berkembang serta tumbuh hingga saat ini (Wulandari, 2022). Batik sudah hampir mencapai satu dekade lebih dinobatkan sebagai warisan budaya takbenda dari Indonesia tepatnya pada tanggal 30 September 2019 (Widadi, 2019), masa yang panjang ini memberikan kesempatan kepada pebatik untuk dapat mengembangkan kreativitas dalam menciptakan desain batik. Banyak hal yang bisa dijadikan sebagai sumber inspirasi dalam pembuatan desain motif batik yang baru, seperti tumbuhan, hewan, alam benda, dan bahkan bisa berupa makhluk mitologi yang mungkin dipercayai oleh masyarakat setempat (Aryani et al., 2020).

Penciptaan batik dilakukan dengan desain dan bentuk motif yang sangat beraneka ragam mendalam (Girsang, 2021), dilakukan dengan teknik yang berbeda-beda dan bahan yang berbeda sebagai upaya inovasi pengembangan eksistensi batik di Indonesia. Pada Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni (FBS) Universitas Negeri Medan (Unimed), batik termasuk salah satu kurikulum yang diajarkan sudah sejak lama dengan nama Mata Kuliah Kriya Batik dan Mata Kuliah Ornamen Nusantara. Kedua mata kuliah ini saling berkorelasi satu dengan yang lainnya, dimana sebelum mengambil Mata Kuliah Kriya Batik mahasiswa terlebih dahulu mengambil Mata Kuliah Ornamen Nusantara, mahasiswa bisa lanjut ke Mata Kuliah Kriya Batik setelah lulus pada Mata Kuliah Ornamen Nusantara, karena Mata Kuliah Ornamen Nusantara mengandung materi tentang pengetahuan desain batik. Tujuan diselenggarakan pembelajaran Mata Kuliah Kriya Batik dan Mata Kuliah Ornamen Nusantara adalah mengembangkan seni budaya batik, mewadahi minat dan bakat mahasiswa tentang Kriya Batik, melestarikan Ornamen Nusantara melalui Kriya Batik, wahana berekspresi, mahasiswa mengembangkan kemampuan, dan keterampilan berolah seni tradisional melalui media Kriya Batik dan Ornamen Nusantara.

Seiring dengan tujuan tersebut di atas, dari segi penguasaan pengetahuan teknik, bahan, dan proses penciptaan Kriya Batik para mahasiswa rata-rata tidak diragukan lagi kemampuannya. Banyak karya Kriya Batik yang telah dihasilkan dengan kualitas yang sangat baik, telah banyak dipamerkan pada pameran Nasional dan dikoleksi oleh berbagai kalangan menjadi koleksi batik nusantara. Di samping kemampuan mahasiswa yang sangat baik tersebut ada hal yang perlu untuk diperhatikan lebih serius lagi yaitu tentang pengembangan bentuk

desain batik, dibutuhkan modifikasi-modifikasi desain batik yang lebih luas lagi. Karya batik yang diciptakan tidak terbatas lagi hanya menampilkan satu bentuk ornamen yang sifatnya tampil berdiri sendiri sebagaimana bentuk ornamen aslinya, tetapi perlu adanya modifikasi bentuk desain batik yang lebih baru lagi.

Dilihat dari kondisi ini, berdasarkan pengamatan peneliti pada saat perkuliahan bulan juli-desember 2022 dan januari-juni 2023 terhadap hasil dan nilai tugas desain batik mahasiswa, kemampuan mahasiswa rata-rata masih berada pada kategori cukup dan baik saja, hal ini tentunya perlu dievaluasi lagi untuk meningkatkan kemampuan desain batik mahasiswa agar masuk ke dalam kategori sangat baik. Melalui evaluasi juga akan memberikan gambaran dan informasi yang bermanfaat untuk menilai berbagai alternatif dalam pengambilan keputusan (Lubis, 2022). Maka untuk mengasah kreativitas mahasiswa yang tidak hanya menguasai teknik, pengetahuan bahan, dan proses penciptaan batik saja, perlu diasah kemampuan yang lebih dalam lagi tentang pengembangan atau modifikasi desain motif batik. Perihal ini perlu dilakukan dengan menciptakan sebuah modul yang berbasis *p-book* dan *e-book* untuk memberikan pengetahuan, *skills*, contoh-contoh modifikasi desain batik, sehingga muncul ide-ide baru yang lebih kreatif lagi dari sebelumnya. Modul yang berbasis *p-book* dan *e-book* mudah diakses dan tersedia di desktop dan ponsel android mahasiswa (Farid et al., 2021), apalagi zaman sekarang teknologi elektronik adalah bagian normatif dari kehidupan sehari-hari (Reich et al., 2019).

Pengembangan selanjutnya menciptakan desain batik dengan cara memodifikasi bentuk motif ornamen etnik dengan tidak meninggalkan bentuk aslinya, atau sering juga disebut dengan distorsi bentuk. Distorsi bentuk yaitu sebuah kemampuan seorang desainer dalam mengolah bentuk objek dengan melakukan perubahan-perubahan atau pergeseran wujud tanpa menghilangkan bentuk asli dari wujud atau bentuk yang dirubah tersebut (Afsiser, 2021). Banyak hal yang dapat dilakukan untuk memodifikasi desain, bisa dari bentuk yang dikembangkan mulai dari pembaharuan sebuah desain lama ke desain yang kekinian.

Perkembangan desain motif batik yang dilakukan ini berpengaruh kepada peningkatan jumlah dari gambar motif batik yang lebih baru lagi (Wicaksono et al., 2017), sehingga akan muncul desain motif-motif batik baru yang menarik dan unik. Motif-motif baru muncul karena dilakukan dengan merubah gaya aslinya ke dalam bentuk dekorasi dengan perwajahan yang lebih eksotis. Berdasarkan pemaparan di atas, maka tim peneliti membuat sebuah penelitian yang berjudul “Pengembangan Modul Berbasis *P-Book* dan *E-Book* dalam Penciptaan Batik di Jurusan Seni Rupa”.

Metode Penelitian

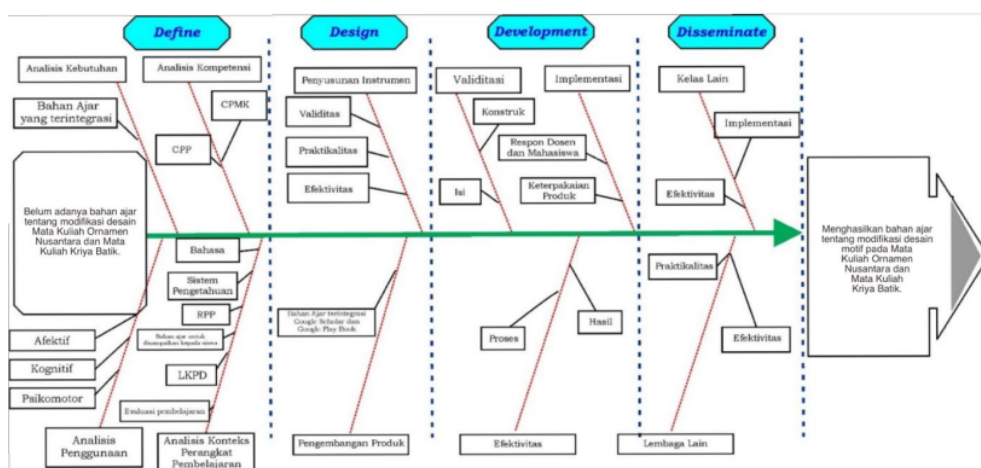
Penelitian ini berupa pengembangan dengan model ¹² *4-D (Four D Models)* yang memiliki 4 tahapan, yaitu: *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate* (Thiagarajan, ²²1974) sebagaimana dikutip dalam (Sugiyono, 2016). Lokasi penelitian difokuskan pada Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni ⁸ Unmed. Objek penelitian adalah mahasiswa Seni Rupa semester 6 dan 7 yang telah mengambil Mata Kuliah Ornamen Nusantara dan Mata Kuliah Kriya Batik.

Penelitian dilakukan pada Semester Genap Tahun Akademik 2022/2023 dan Semester Ganjil Tahun Akademik 2023/2024. Populasi penelitian adalah seluruh mahasiswa Seni Rupa yang telah mengambil Mata Kuliah Ornamen Nusantara dan Kriya Batik, dimana pengambilan sampel menggunakan teknik *random sampling*. Mengingat banyaknya populasi yang ada, untuk mempercepat waktu dan menyederhanakan jumlah banyaknya populasi tersebut, maka diambil sampel 10%.

Tabel 1. Populasi dan Sampel

No	Kelas	Populasi	Sampel (10%)
1	A	25 orang	2.5 = 3 orang
2	B	25 orang	2.5 = 3 orang
3	C	25 orang	2.5 = 3 orang
4	D	27 orang	2.7 = 3 orang
Jumlah		102 orang	12 orang

Analisis data terdapat analisis data kevalidan, analisis data kepraktisan serta analisis data uji efektivitas. Menentukan validasi media menggunakan skala likert, menganalisis tingkatan kepraktisan modul ialah mengacu pada angket yang diberikan kepada mahasiswa, selanjutnya angket tersebut disusun dalam bentuk *Skala Likert*. Efektivitas dilihat berdasarkan analisis hasil belajar mahasiswa pada ranah pengetahuan. Penelitian ini memiliki alur sebagaimana yang tercantum pada gambar 1.



Gambar 1. Alur Pengembangan Modul dalam Bentuk *p-Book* dan *e-Book*

Hasil Penelitian dan Pembahasan

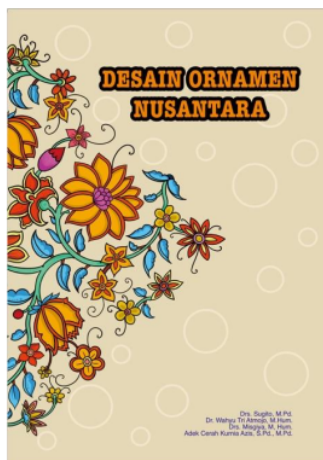
1. Tahap Pendefinisian (*Define Phases*)

Tahap pendefinisian dilakukan melalui analisis kurikulum, analisis konsep serta analisis mahasiswa. Analisis kurikulum bertujuan untuk menganalisis SK serta KD pada mata kuliah pengantar Ornamen Nusantara dan mata kuliah Kriya Batik. Analisis konsep memiliki tujuan untuk konsep dasar yang wajib dipahami oleh mahasiswa dalam proses pembelajaran. Menyusun analisis konsep memuat identifikasi serta rumusan konsep-konsep utama yang hendak disusun dalam modul pada materi berbasis *p-book* dan *e-book*. Sedangkan Analisis mahasiswa bertujuan untuk mengetahui karakteristik mahasiswa. Karena setiap mahasiswa

memiliki karakteristik yang berbeda sesuai dengan keunikannya masing-masing (Kasman & Lubis, 2022). Adapun karakteristik mahasiswa meliputi umur, motivasi, latar belakang pengetahuan mahasiswa, kompetensi akademik, serta *skills*.

2. Tahap Perancangan (*Design Phase*)

Tampilan cover didesain semenarik mungkin agar mengundang respon dan minat mahasiswa untuk mempelajari isi modul (Azis et al., 2021). Kombinasi warna cover disesuaikan dengan warna gambar media dan isi dalam modul. Rancangan cover modul bisa diamati pada gambar 2.



Gambar 2. Tampilan Cover Modul

3. Tahap Pengembangan (*Develop Phase*)

Tahap pengembangan meliputi validasi ahli serta uji coba modul berbasis *p-book* dan *e-book* untuk memperoleh validitas, praktikalitas, serta efektifitas modul yang dikembangkan. Setelah modul disusun, selanjutnya divalidasi oleh dua validator, dimana validator pertama ahli bidang desain, dan validator kedua ahli bahasa. Sedangkan penilaian praktikalitas dicoba oleh mahasiswa. Modul dikatakan praktis, apabila modul tersebut membuat mahasiswa memahami materi yang telah dikembangkan. Efektifitas modul, dilakukan tes untuk melihat hasil belajar dan aktivitas mahasiswa selama proses pembelajaran.

Validasi ahli terdapat 2 tahap yaitu: 1) Memvalidasi angket lembar validasi, yang hendak digunakan oleh validator buat menvalidasi modul, 2) Validasi modul dengan memakai lembar validasi yang sudah diperbaiki serta diberi skor buat penilaian modul. Memvalidasi angket lembar validasi, bermanfaat buat memastikan serta merevisi kebutuhan yang hendak dinilai dalam memvalidasi modul oleh validator (Sürücü & Maslakci, 2020). Validasi angket lembar validasi divisi oleh 2 orang ahli yang sesuai dengan bidangnya. Nama setiap validator tercantum pada tabel 3.

Tabel 3. Nama-Nama Validator

No	Nama	Keahlian
1.	Drs. Gamal Kartono M.Si.	Desain
2.	Atika Wasilah S.Pd., M.Pd.	Bahasa

Tahap validasi angket lembar validasi ada Sebagian bagian yang direvisi. Hasil perbaikan lembar validasi masing-masing dari ahli secara umum tercantum pada tabel 4.



Tabel 4. Hasil Revisi Lembar Validasi Masing-Masing Validator

No	Keterangan
1.	Drs. Gamal Kartono M.Si. a. Jenis <i>font</i> terlalu formal coba <i>font</i> yang lebih santai; b. Terlalu miskin warna, tambah lagi warnanya; c. Ilustrasi yang ada di dalam cover sebaiknya dibuat sendiri dan sesuai dengan judul buku, dan d. Perhatikan tata letak pada isi buku.
2.	Atika Wasilah S.Pd., M.Pd. a. Hindari penggunaan kata hubung diawal paragraf; b. Perhatikan kohirensi antar paragraf; c. Tata tulis kalimat dan kata/istilah sesuai dengan kaidah Bahasa baku; d. Masih banyak kata-kata yang typo, dan e. Penggunaan bahasa dan struktur kalimat sesuai dengan tingkat kemampuan mahasiswa.

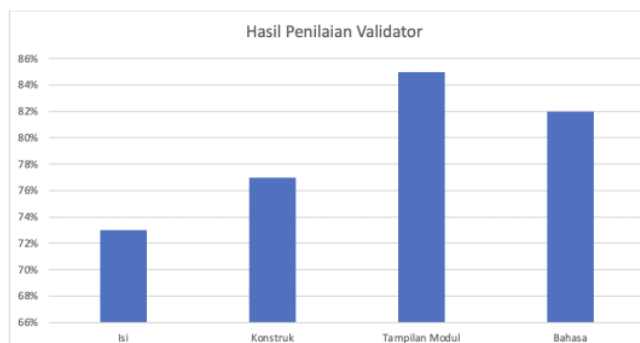
Setelah direvisi, berikutnya pemberian skor oleh validator. Validator ahli bidang desain menilai tata letak dan isi modul, validator ahli bahasa menilai seluruh variabel bahasa modul. Setelah pemberian skor dilakukan analisis data. Hasil analisis data dari skor penilaian validator tercantum pada tabel 5.

Tabel 5. Hasil Penilaian Validator

No	Variabel	Derjad Pencapaian (%)	Kategori
1.	Isi	73%	Cukup Valid
2.	Konstruk	77%	Cukup Valid
3.	Tampilan Modul	85%	Valid
4.	Bahasa	82%	Valid
Rata-rata		79.25%	Cukup Valid

Perolehan analisis skor penilaian validator pada tabel 5 yang ada t 4 variabel ialah sebagai berikut: 1) isi dengan derjad pencapaian 73% termasuk kategori cukup valid, 2) konstruk dengan derjad pencapaian 77% juga termasuk kategori cukup valid, 3) tampilan modul dengan derjad pencapaian 85% termasuk kategori valid, serta 4) bahasa dengan derjad pencapaian 82% termasuk kategori valid. Secara keseluruhan, rata-rata validitas modul dengan derjad pencapaian 79.25% serta modul termasuk kategori cukup valid. Penjelasan isi/bahan modul disusun secara sistematis sehingga memberi kemudahan bagi penggunaan dalam memahami materi modul. Modul dirumuskan secara jelas mulai dari penyajian materi, petunjuk pemakaian, serta perlengkapan evaluasi. Penyajian rumusan modul tersebut sesuai dengan tingkatan kompetensi mahasiswa.

Perbandingan derjad pencapaian hasil validasi modul masing-masing variabel oleh validator untuk lebih jelasnya tercantum pada gambar 3.



Gambar 3. Hasil Penilaian Validator

Praktikalitas modul berbasis *p-book* dan *e-book* dinilai oleh mahasiswa Jurusan Seni Rupa yang sedang mengambil Mata Kuliah Ornamen Nusantara dan Mata Kuliah Kriya Batik yang sekaligus sebagai subyek uji coba modul penelitian ini. Setelah penilaian praktikalitas modul berbasis *p-book* dan *e-book* oleh mahasiswa, selanjutnya dilakukan analisis data. Hasil analisis data tercantum tabel 6.

Tabel 6. Hasil Penilaian Praktikalitas oleh Mahasiswa

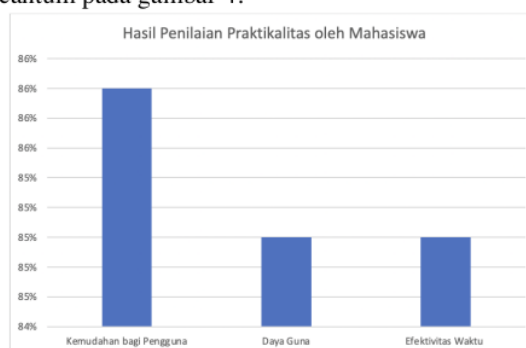
No	Variabel	Tingkat Pencapaian Skor (%)	Kategori
1.	Kemudahan bagi Pengguna (<i>Learnability</i>)	86	Praktis
2.	Daya Guna (<i>Efficiency</i>)	85	Praktis
3.	Efektivitas Waktu (<i>Effectiveness of Time</i>)	85	Praktis
Rata-rata		85.33	Praktis

Hasil analisis data penilaian praktikalitas oleh mahasiswa Jurusan Seni Rupa dan juga sebagai subyek uji coba modul berbasis *p-book* dan *e-book* mempunyai tiga variabel ialah: 1) kemudahan bagi pengguna (*Learnability*) dengan derjad pencapaian 86% modul berbasis *p-book* dan *e-book* termasuk kategori praktis bagi pengguna. Perihal ini dikarenakan dalam modul ada petunjuk pemakaian, bahasa yang cocok dengan mahasiswa, bisa digunakan tiap mahasiswa serta latihan bisa membantu dosen dalam memusatkan mahasiswa memahami konsep. Modul dirancang guna memudahkan dosen dalam membimbing mahasiswa dalam proses pembelajaran (Rayanto, 2020), 2) daya guna (*Efficiency*) dengan derjad pencapaian 85% termasuk kategori praktis digunakan dalam proses pembelajaran. Karena modul dapat membantu mahasiswa dalam menerangkan konsep (Kartono et al., 2020). Modul yang praktis diharapkan mampu membantu dosen mengarahkan mahasiswa dalam proses pembelajaran, 3) efektivitas waktu (*effectiveness of time*) dengan derjad pencapaian 85%, modul berbasis *p-book* dan *e-book* termasuk kategori sangat praktis dapat mengefektifkan waktu saat proses pembelajaran. Modul berbasis *p-book* dan *e-book* yang dikembangkan praktis digunakan oleh dosen buat membimbing mahasiswa dalam proses pembelajaran, dan juga lebih fleksibel karena tidak tergantung konten buku teks (Azis & Lubis, 2023). Oleh karena itu, dosen bisa menggunakan waktu yang minimum dengan hasil yang optimal. Hasil evaluasi belajar mahasiswa, dari 12 orang mahasiswa yang dinyatakan tidak lulus 0 orang. Persentase mahasiswa yang lulus adalah sebanyak 100% dan 0% mahasiswa yang tidak lulus.



Kepraktisan modul menunjukkan bahwa 12 orang mahasiswa yang memakai modul berbasis *p-book* dan *e-book* dalam proses pembelajaran, 100% mahasiswa dinyatakan tuntas. Berikutnya, bersumber pada pengamatan yang diamati oleh satu orang pengamat, pada umumnya mahasiswa aktif dalam proses pembelajaran. Perihal ini menunjukkan bahwa modul berbasis *p-book* dan *e-book* praktis serta efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Nilai praktikalitas modul oleh mahasiswa dengan derajat pencapaian 85.33% dan modul termasuk kategori praktis. Untuk lebih jelasnya perbandingan derajat pencapaian praktikalitas modul oleh siswa tercantum pada gambar 4.



Gambar 4. Hasil Penilaian Praktikalitas oleh Mahasiswa

Efektivitas bertujuan untuk mengetahui keefektifan modul digunakan dalam proses pembelajaran. Mendapatkan hasil efektif modul berbasis *p-book* dan *e-book* yaitu melalui pengamatan terhadap aktivitas mahasiswa selama proses pembelajaran (Prawita & Prayitno, 2019) dan hasil belajar mahasiswa. Almekhlafi (2021) juga mengemukakan bahwa keefektifan *e-book* bergantung pada faktor-faktor seperti desain, interaktivitas, kekayaan konten, serta anggapan mahasiswa tentang manfaat yang mereka peroleh atau pikirkan. Uji coba modul Ornamen Nusantara dan Kriya Batik dilakukan selama empat kali pertemuan dimana setiap kali pertemuan diamati oleh 1 orang pengamat. Nama pengamat dalam penelitian ini tercantum pada tabel 7 berikut ini:

Tabel 7. Nama Pengamat Aktivitas Mahasiswa

No	Nama	Keterangan
1.	Adek Cerah Kurnia Azis, S.Pd., M.Pd.	Dosen Pendidikan Seni Rupa

Kategori aktivitas mahasiswa oleh pengamat yaitu: 1) membaca modul serta mengerjakan latihan, 2) mahasiswa mengajukan persoalan dikala mengikuti pembelajaran, 3) menanggapi persoalan dari dosen ataupun dari mahasiswa lain, dan 4) menyelesaikan tugas yang diberikan oleh dosen.

Tabel 8. Aktivitas Mahasiswa

No	Kativitas Mahasiswa	Mahasiswa yang Aktif	Jumlah Mahasiswa	Tingkat Pencapaian Skor (%)	Kategori
1.	Membaca modul dan mengerjakan Latihan				
	Pertemuan 1	12 orang	12 orang	100	Aktif Sekali
	Pertemuan 2	12 orang	12 orang	100	Aktif Sekali
	Pertemuan 3	12 orang	12 orang	100	Aktif Sekali
	Pertemuan 4	12 orang	12 orang	100	Aktif Sekali
	Rata-rata			100	Aktif Sekali
2.	Mahasiswa mengajukan pertanyaan saat mengikuti pembelajaran				
	Pertemuan 1	6 orang	12 orang	50	Cukup Aktif
	Pertemuan 2	6 orang	12 orang	50	Cukup Aktif
	Pertemuan 3	9 orang	12 orang	75	Aktif
	Pertemuan 4	10 orang	12 orang	83.33	Aktif Sekali
	Rata-rata			64.58	Aktif
3.	Menjawab pertanyaan dari dosen maupun dari mahasiswa lain, dan				
	Pertemuan 1	5 orang	12 orang	41.66	Cukup Aktif
	Pertemuan 2	7 orang	12 orang	58.33	Cukup Aktif
	Pertemuan 3	9 orang	12 orang	75	Aktif
	Pertemuan 4	11 orang	12 orang	91.66	Aktif Sekali
	Rata-rata			66.66	Aktif
4.	Menyelesaikan tugas yang diberikan oleh dosen.				
	Pertemuan 1	12 orang	12 orang	100	Aktif Sekali
	Pertemuan 2	12 orang	12 orang	100	Aktif Sekali
	Pertemuan 3	12 orang	12 orang	100	Aktif Sekali
	Pertemuan 4	12 orang	12 orang	100	Aktif Sekali
	Rata-rata			100	Aktif Sekali

Membaca modul dan mengerjakan latihan merupakan aktivitas yang dilakukan pertama kali. Persentase kegiatan mahasiswa membaca modul serta mengerjakan latihan dari pertemuan awal hingga pertemuan keempat, masing-masing adalah 100%, 100%, 100%, 100% dan dengan rata-rata 100% dikategori aktif sekali. Mahasiswa yang absen atau izin dikategorikan tidak melakukan aktivitas. Selama pengamat melakukan pengamatan, mahasiswa hadir 100% atau tidak ada mahasiswa yang absen atau izin. Berdasarkan hasil pengamatan, mahasiswa sangat aktif membaca modul serta mengerjakan latihan yang ditugaskan oleh dosen.

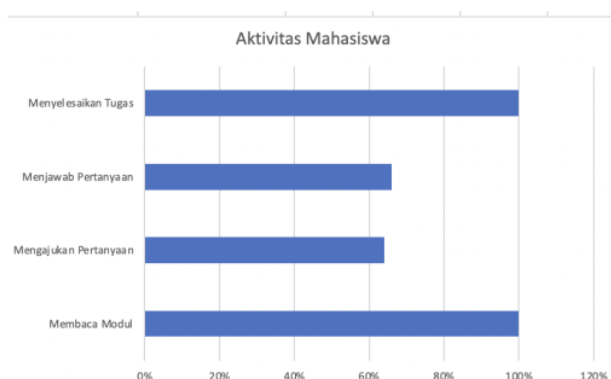
Mengajukan pertanyaan saat mengikuti proses pembelajaran merupakan aktivitas kedua yang dilakukan. Persentase kegiatan mahasiswa dari pertemuan awal hingga pertemuan keempat, masing-masing adalah 50%, 50%, 75%, 83.33% dan dengan rata-rata aktivitas mahasiswa 64.58% dikategorikan siswa aktif. Berdasarkan dari data di atas mahasiswa yang mengajukan pertanyaan pada pertemuan kedua ke pertemuan ketika mengalami peningkatan dan meningkat pada pertemuan selanjutnya. Selain itu juga terjadi variasi mahasiswa yang bertanya disetiap pertemuan. Perihal ini bisa dinyatakan bahwa pembelajaran memakai modul bisa memotivasi mahasiswa dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya, menjawab pertanyaan dari dosen maupun dari mahasiswa lain merupakan aktivitas ketiga yang dilakukan. Persentase empat kali pertemuan adalah 41.66%, 58.33%, 75%, 91.66% dan dengan rata-rata aktivitas mahasiswa 66.66% dapat kategorikan mahasiswa



aktif. Versumber pada data di atas bisa dinyatakan kalau mahasiswa menanggapi pertanyaan dari dosen maupun mahasiswa lain selalu meningkat disetiap pertemuan.

Aktivitas terakhir yaitu menyelesaikan tugas. Persentase empat kali pertemuan adalah 100%, 100%, 100%, 100% dan dengan rata-rata kegiatan mahasiswa 100% dapat dikategorikan mahasiswa sangat aktif, karena penyelesaian tugas bagi mahasiswa setiap akhir pembelajaran merupakan tanggungjawab setiap individu. Rata-rata aktivitas mahasiswa masing-masing kategori dari empat kali pertemuan secara umum tercantum pada gambar 5 berikut ini:



Gambar 5. Hasil Nilai Aktivitas Mahasiswa

Hasil pembelajaran berdasarkan hasil analisis data, mahasiswa yang lulus berjumlah 12 orang dan mahasiswa yang dinyatakan tidak lulus 0 orang. Persentase mahasiswa yang lulus adalah sebanyak 100% dan 0% mahasiswa yang dinyatakan tidak lulus. Berdasarkan pada hasil evaluasi di atas, bersumber pada teori yang telah ditentukan proses pembelajaran efektif sebab mencapai 100% mahasiswa yang lulus dalam proses pembelajaran yang berlangsung di Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Medan.

Kesimpulan²⁹

Dilihat dari hasil penelitian dan pembahasan, bisa disimpulkan bahwa: a) modul berbasis *p-book* dan *e-book* pada Mata Kuliah Ornamen Nusantara dan Kriya Batik di Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Medan telah dihasilkan yang cukup valid, praktis, serta efektif, b) nilai validitas modul 79.25% dan modul termasuk kategori cukup valid, kemudian nilai praktikalitas modul oleh mahasiswa adalah 85.33% dan modul termasuk kategori praktis dalam proses pembelajaran, dan c) rerata dari nilai kegiatan mahasiswa dari empat kategori (membaca modul, mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan, dan menyelesaikan tugas) yang diamati pada proses pembelajaran dan hasil belajar mahasiswa adalah sebesar 82.82% termasuk kategori mahasiswa aktif dan modul dikategorikan efektif. Maka, dari perolehan skor dan hasil uji hasil penelitian tersebut di atas dapat dikatakan modul cukup valid, praktis, dan efektif buat diterapkan dalam pembelajaran di Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Medan.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, berikut ini beberapa rekomendasi yang disampaikan kepada; (1) dosen yang lain, untuk dapat mengembangkan bahan ajar baru yang lebih baik lagi dari bahan ajar yang penulis buat. (2) mahasiswa, dapat digunakan oleh mahasiswa sebagai buku pegangan dalam mengambil Mata Kuliah Ornamen Nusantara dan Kriya Batik di Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Medan, dan (3) penelitian selanjutnya, penulis berharap dapat mengembangkan dan merancang modul berbasis *p-book* dan *e-book* pada Mata Kuliah lainnya juga.

21

Ucapan Terima Kasih

10

Ucapan terima kasih terutama penulis tuju kan kepada: (1) Rektor Universitas Negeri Medan, (2) Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Negeri Medan, (3) Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Medan, (4) Ketua Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Medan, (5) Sekretaris Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Medan, dan (6) Para dosen serta mahasiswa yang telah bersedia ikut terlibat dalam pembuatan angket dan mengisi data penelitian, sehingga didapatlah hasil data sesuai dengan yang diharapkan

Daftar Pustaka

- Afsiser, A. I. C. (2021). Distorsi Disleksia melalui Lukisan Abstrak dengan Realitas Berimbuh (AR). *IKONIK: Jurnal Seni Dan Desain*, 3(2), 14–18.
- Almekhlafi, A. G. (2021). The effect of E-books on Preservice student teachers' achievement and perceptions in the United Arab Emirates. *Education and Information Technologies*, 26, 1001–1021.
- Aryani, D. I., Pandanwangi, A., & Effendi, I. Z. (2021). Multiculturalism of Mythological Images in Batik Motifs. *2nd Annual Conference on Blended Learning, Educational Technology and Innovation (ACBLETI 2020, 01(01)*, 514–519.
- Azis, A. C. K., & Lubis, S. K. (2023). PEMBELAJARAN SENI RUPA BERDASARKAN PERSPEKTIF KURIKULUM MERDEKA DI SEKOLAH DASAR. *Pena Anda: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 1(1), 10-19.
- Azis, A. C. K., Mesra, M., & Sugito, S. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Micro Teaching Bagi Mahasiswa Seni Rupa Universitas Negeri Medan. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 10(1), 223–229.
- Farid, G., Iqbal, S., & Iftikhar, S. (2021). *Accessibility, Usage, and Behavioral Intention of Print Books and eBooks by Medical Students*. Library Philosophy and Practice.
- Girsang, N. D. (2021). Literature Study of Convolutional Neural Network Algorithm for Batik Classification. *Brilliance: Research of Artificial Intelligence*, 1(1), 1–7.
- Kartono, G., Mesra, M., & Azis, A. C. K. (2020). Pengembangan Media Ajar Grafis Komputer Materi WPAP Dalam Bentuk E-Book Dan Video Tutorial Bagi Mahasiswa Seni Rupa. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 9(1), 127–132.
- Kasman, K., & Lubis, S. K. (2022). Teachers' Performance Evaluation Instrument Designs in the Implementation of the New Learning Paradigm of the Merdeka Curriculum. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 8(3), 760–775.



- Lubis, S. K. (2022). Evaluasi Kinerja Guru Seni Budaya Ditinjau dari Kesesuaian Latar Belakang Pendidikan Guru Dengan Aspek Seni yang Diajarkan. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 11(2), 394–401.
- Prawita, W., & Prayitno, B. A. (2019). Effectiveness of a Generative Learning-Based Biology Module to Improve the Analytical Thinking Skills of the Students with High and Low Reading Motivation. *International Journal of Instruction*, 12(1), 1459–1476.
- Rayanto, Y. H. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori & Praktek*. Lembaga Academic & Research Institute.
- Reich, S. M., Yau, J. C., Xu, Y., Muskat, T., Uvalle, J., & Cannata, D. (2019). Digital or print? a comparison of preschoolers' comprehension, vocabulary, and engagement from a print book and an e-book. *AERA Open*, 5(3), 2332858419878389.
- Sugiyono, S. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sürücü, L., & Maslakci, A. (2020). Validity and Reliability in Quantitative Research. *Business & Management Studies: An International Journal*, 8(3), 2694–2726.
- Wicaksono, A. Y., Suciati, N., Fatichah, C., Uchimura, K., & Koutaki, G. (2017). Convolutional Neural Network Architecture for Batik Motif Image Classification. *IPTEK Journal of Science*, 2(2), 27–34.
- Widadi, Z. (2019). Pemaknaan Batik Sebagai Warisan Budaya Takbenda. *Pena: Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Teknologi*, 33(2), 17-27.
- Wulandari, A. (2022). *Batik Nusantara: Makna filosofis, Cara Pembuatan, dan Industri Batik*. Yogyakarta: Penerbit Andi.

Pengembangan Modul Berbasis p-Book dan e-Book dalam Penciptaan Batik di Jurusan Seni Rupa

ORIGINALITY REPORT

17%

SIMILARITY INDEX

17%

INTERNET SOURCES

9%

PUBLICATIONS

9%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

e-journal.undikma.ac.id

Internet Source

3%

2

Submitted to Academic Library Consortium

Student Paper

3%

3

digilib.unimed.ac.id

Internet Source

2%

4

Submitted to UIN Jambi

Student Paper

1%

5

Submitted to Universitas Negeri Padang

Student Paper

1%

6

id.123dok.com

Internet Source

1%

7

mahesainstitute.web.id

Internet Source

1%

8

garuda.ristekbrin.go.id

Internet Source

1%

9

ojs.ikipmataram.ac.id

Internet Source

<1%

10	lib.unnes.ac.id Internet Source	<1 %
11	journal.student.uny.ac.id Internet Source	<1 %
12	jurnalmahasiswa.unesa.ac.id Internet Source	<1 %
13	lppm.unesa.ac.id Internet Source	<1 %
14	repository.ummetro.ac.id Internet Source	<1 %
15	text-id.123dok.com Internet Source	<1 %
16	core.ac.uk Internet Source	<1 %
17	jurnal.unimed.ac.id Internet Source	<1 %
18	ojs3.unpatti.ac.id Internet Source	<1 %
19	ejournal.undiksha.ac.id Internet Source	<1 %
20	mafiadoc.com Internet Source	<1 %
21	eprints.ipdn.ac.id Internet Source	<1 %

22	garuda.kemdikbud.go.id Internet Source	<1 %
23	repository.uksw.edu Internet Source	<1 %
24	repository.unp.ac.id Internet Source	<1 %
25	cdn.repository.uisi.ac.id Internet Source	<1 %
26	uray-iskandar.blogspot.com Internet Source	<1 %
27	repo.unand.ac.id Internet Source	<1 %
28	Efi Norita, Hadiyanto Hadiyanto. "Pengembangan Media Pembelajaran Kognitif Berbasis Multimedia di TK Negeri Pembina Padang", Jurnal Basicedu, 2021 Publication	<1 %
29	zombiedoc.com Internet Source	<1 %

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On