

## PENERAPAN MEDIA ANIMASI FLASH DALAM PEMBELAJARAN MOTIF BATIK SISWA KELAS X SMA NEGERI 1 MENGANTI

**Ratna Hartiti**

S1-Pend. Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, UNESA dan Alamat e-mail: ratnahartiti@yahoo.com

Dosen Pembimbing:

**Drs. Imam Zaini, M.Pd**

### **Abstrak**

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya teknologi informasi, sangat berpengaruh terhadap penyusunan dan implementasi strategi pembelajaran yang menuntut adanya inovasi. Media sangat berperan penting dalam penyampaian materi ajar, namun keterbatasan guru dan sekolah khususnya di SMA Negeri 1 Menganti terkadang membuat media kurang dioptimalkan penggunaannya, padahal teknologi sekarang sudah canggih sehingga seharusnya media pembelajaran akan lebih baik. salah satu media yang tepat untuk mencapai kegiatan tersebut yaitu dengan menggunakan media animasi dalam pembelajaran motif batik sehingga memungkinkan siswa dapat lebih jelas mengamati contoh-contoh motif batik., yaitu memberikan gambaran mengenai media pembelajaran menyelesaikan permasalahan di sekolah tersebut yaitu : 1. Bagaimana proses pembuatan media animasi flash, 2. Bagaimana penerapan media animasi flash pada pembelajaran motif batik dikelas X1 di SMA Negeri 1 Menganti, 3. Bagaimana hasil belajar siswa pada kelas yang menggunakan media animasi flash dibandingkan dengan kelas yang tidak menggunakan media animasi pada pembelajaran motif batik di kelas X SMA Negeri 1 Menganti, 4. Bagaimana respon siswa terhadap media animasi yang telah dibuat.

Metode yang digunakan metode deskriptif kuantitatif dengan meneliti kondisi kelas SMA Negeri 1 Menganti. Sumber data yang digunakan : Hasil nilai post test dalam materi pelajaran motif batik Jawa Timur, dan angket. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah: 1. Tes pada siswa, 2. Tes angket. Teknik analisis data menggunakan rumus statistik mean (rata-rata), dan diprosentasekan. Hasil dari penelitian ini adalah dilakukan proses pembuatan media animasi flash terdiri dari 51 tahapan untuk materi ajar. Sedangkan penerapan media animasi diawali dengan: pengelompokkan kelas, X1 menjadi kelas media dan X3 menjadi kelas tanpa media animasi flash, melakukan pengajaran materi motif batik, pemberian tes setelah materi tersampaikan, pemberian angket pengukuran respon siswa.

Hasil belajar siswa pada kelas yang menggunakan media animasi flash dengan perolehan selisih prosentase sebesar 6,94%. artinya kelas yang tanpa menggunakan media lebih rendah prosentasenya, daripada kelas yang menggunakan media animasi flash sebesar 6,94. Jadi terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebesar 6,94% . Dan diketahui respon siswa terhadap media animasi yang telah dibuat berdasarkan angket ditemukan bahwa 86,207% siswa yang menyatakan bahwa pembelajaran media animasi bisa lebih mudah diterima, 86,207% siswa yang menyatakan bahwa pembelajaran media animasi menarik dengan pemaparan contoh gambar akan meningkatkan minat belajar dan prestasi pelajaran siswa, 82,759% siswa yang menyatakan bahwa pembelajaran media animasi dapat menambah pengetahuan tentang motif batik, dan 65,517% siswa yang menyatakan bahwa pembelajaran media animasi dapat memberikan pengalaman yang kongkret.

**Kata kunci:** media animasi flash, pembelajaran, batik

### **Abstract**

Progress of knowledge and technology, especially for information technology that influence in order to arranged and implementation of learning strategic which must make some innovation. The media are very important in learning, but the limited of teacher and school especially in SMA Negeri 1 Menganti sometime make media are not enough in using, whereas technology had been progress, so learning media must be better. Wich one of media who match in order to that activate is using animation media to lesson of batik. so maybe student can more understand to watch closely the example of batik pattern., that giving a view about learning media which progressing with using animation flash media for problem solving of this school : 1. How process of made animation flash media, 2. How the appliance media of flash animation in learning batic motif in X 1 class of SMA 2 Negeri 1 Menganti 3. How the result of student's learning in class that using media flash animation than the class that not using this media in learning batic motif in X class SMA Negeri 1 Menganti 4. How student response with the media animation that have made.

Observation method that using is descriptive kuantitative. with observ the condition of the class of SMA Negeri 1 Menganti. The data source that using is : the result of post test value from chapter learning batic motif of East Java , and questionnaire. The collecting Technique of data that using are : 1. test for student, 2. Questionnaire test. The analysis technique of data is using mean pattern and percentage it. The result of

this observation is doing process of made animation flash media that contain of 51 steep for learning. Material using animation flash media, begin with grouping class ,X1 to be class of media and X3 to be class without animation flash media. act in learn motif batic, give test after learning, and give questionnaire for measuring student respons.

The result of learning student from class that using animation flash media get difference percentage as big as 6,94 %. That mean class without using animation flash media is lower than the percentage from class that using animation flash media as big as 6,94. So there is a difference result of lerning as big as 6,94. And to know of the student respons of animation flash media who has made be based on questioner get that 86,207 % student who told that learning with using animation flash media is better for learn, 86,207 % student who told that learning with using animation flash media is more interesting with show the sample picture will increase enjoyable learning and achievement of student, 82,759 student who told that learning with using animation flash media can increase knowledge about batic motif, and 65,51% student who told that learning with using animation flash media can give real experience.

**Keyword:** animation flash media, learning, batic

## PENDAHULUAN

Menurut Rossi dan Breidle dalam Sanjaya (2006:163) mengemukakan bahwa “media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah dan sebagainya”. Menurut Rossi alat-alat semacam radio dan televisi kalau digunakan dan diprogram untuk pendidikan maka merupakan media pembelajaran. Tetapi pada faktanya, pembelajaran di SMA Negeri 1 mengganti media masih kurang dioptimalkan, sementara dimasyarakat umum media sudah canggih dan beragam. Sehingga dari kurangnya inovasi pembelajaran yang dilakukan mengakibatkan siswa kurang bisa menerima materi pelajaran khususnya materi apresiasi dengan baik. Padahal dengan adanya kemajuan media seharusnya para guru dapat mengoptimalkan pembelajaran dengan menggunakan berbagai media sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Dengan menggunakan media komunikasi bukan saja dapat mempermudah dan mengefektifkan proses pembelajaran, akan tetapi juga bisa membuat proses pembelajaran lebih menarik.

Menurut Udin Syaefudin sa’ud (2008) arti dari inovasi pendidikan adalah suatu perubahan yang baru, dan kualitatif berbeda dari hal yang sebelumnya, serta sengaja diusahakan untuk meningkatkan kemampuan guna mencapai tujuan tertentu dalam pendidikan. Sedangkan menurut Gerlach dan Ely dalam Sanjaya (2006:163) menyatakan secara umum ”media itu meliputi orang, bahan, peralatan, atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, ketrampilan dan sikap”.

Sejalan dengan perkembangan dunia pendidikan modern, maka salah satu media yang tepat untuk mencapai kegiatan tersebut yaitu dengan menggunakan media animasi flash dalam pembelajaran motif batik sehingga memungkinkan siswa dapat lebih jelas mengamati contoh-contoh motif batik.

Adapun alasan menggunakan media animasi Flash karena Flash merupakan sebuah program yang mampu membuat Animasi mulai dari yang sederhana hingga kompleks. Hal ini diperkuat oleh pendapat Jeprie (2006) bahwasannya flash bisa menambah gambar, suara, dan video kedalam animasi yang anda buat. Selain hal tersebut macromedia flash pro 8 mempunyai keunggulan: dapat membuat tombol interaktif dengan sebuah movie atau objek yang lain, dapat membuat perubahan transparansi warna dalam movie, dapat membuat perubahan animasi dari satu bentuk ke bentuk yang lain, dapat membuat gerakan animasi dengan mengikuti alur yang telah ditetapkan, dapat dikonversi dan dipublikasikan (publish) kedalam beberapa tipe, diantaranya (.swf, .html, .gif, .jpg, .png, .exe, .mov.), dapat mengolah dan membuat animasi dari objek Bitmap, flash program animasi berbasis vektor memiliki fleksibilitas dalam pembuatan objek-objek vektor.

Atas realitas fakta yang terjadi dan telah didukung oleh teori diatas, penulis menganggap penelitian ini sangat perlu untuk dilakukan, untuk mengatasi berbagai permasalahan di dalam kelas mengenai media pembelajaran yang masih kurang sehingga membuat siswa jenuh dalam pembelajaran, dan nilai yang rata-rata hampir sama dengan kelas lain. Karena itu dengan membuat media animasi dalam pembelajaran materi pokok motif batik diharapkan bisa menjadi alternatif solusi mengatasi masalah pembelajaran tersebut antara lain: 1. Bagaimana proses pembuatan media animasi flash, 2. Bagaimana penerapan media animasi flash pada pembelajaran motif batik dikelas X1 di SMA Negeri 1 Menganti, 3. Bagaimana hasil belajar siswa pada kelas yang menggunakan media animasi flash dibandingkan dengan kelas yang tidak menggunakan media animasi pada pembelajaran motif batik di kelas X SMA Negeri 1 Menganti, 4. Bagaimana respon siswa terhadap media animasi yang telah dibuat. selanjutnya akan berakibat pada guru sehingga lebih variatif media pembelajarannya,

sehingga siswa lebih tertarik dan meningkatkan hasil belajar.

## KAJIAN PUSTAKA

### Media Animasi Flash Sebagai Sarana pembelajaran

#### 1. Media Pembelajaran

Menurut Rossi dan Breidle dalam Sanjaya (2006:163) mengemukakan bahwa "media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah dan sebagainya." Menurut rosi alat-alat semacam radio dan televisi kalau digunakan dan diprogram untuk pendidikan maka merupakan media pembelajaran. Sedangkan menurut Gerlach dan Ely dalam Sanjaya (2006:163) menyatakan bahwa "secara umum media itu meliputi orang, bahan, peralatan, atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, ketrampilan dan sikap." Dengan demikian dapat disimpulkan, bahwa media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya.

Sedangkan fungsi media antara lain:

- a. Media disebagai alat komunikasi guna dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa.
- b. Media dapat mengatasi batas ruang kelas.
- c. Media dapat memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara peserta dan lingkungan.
- d. Media dapat menghasilkan kesragaman pengamatan.
- e. Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, nyata, dan tepat.
- f. Media dapat membangkitkan motivasi dan merancang peserta untuk belajar dengan baik.
- g. Media dapat membangkitkan keinginan dan minat baru.
- h. Media dapat mengontrol kecepatan belajar siswa.
- i. Media dapat memberikan pengalaman yang menyeluruh dari hal-hal yang kongkret sampai yang abstrak.

#### 2. Animasi Flash

"Animasi adalah sebuah gerakan objek maupun teks yang diatur sedemikian rupa sehingga kelihatan hidup" (Penerbit Andi 2006:6)

"Flash adalah sebuah program yang mampu membuat Animasi mulai dari yang sederhana hingga kompleks". Menurut Jeprie (2006).

Keunggulan Media Animasi Flash:

- a. Flash bisa menambah gambar, suara, dan vidio kedalam animasi yang anda buat.
- b. Selain hal tersebut Macromedia Flash pro 8 mempunyai keunggulan: dapat membuat tombol interaktif dengan sebuah movie atau objek yang lain
- c. dapat membuat perubahan transparasi warna dalam movie
- d. dapat membuat perubahan animasi dari satu bentuk ke bentuk yang lain
- e. dapat membuat gerakan animasi dengan mengikuti alur yang telah ditetapkan
- f. dapat dikonversi dan dipublikasikan (publish) kedalam beberapa tipe, diantaranya (.swf, .html, .gif, .jpg, .png, .exe, .mov.),
- g. dapat mengolah dan membuat animasi dari objek Bitmap,
- h. flash program animasi berbasis vektor memiliki fleksibilitas dalam pembuatan objek-objek vektor. (Sumber: Penerbit andi 2006:3 ), jadi flash adalah sebuah software yang mampu membuat animasi baik sederhana maupun kompleks dan dapat disimpan dalam berbagai bentuk tipe file. Jadi animasi flash adalah sebuah gerakan objek atau teks yang mempunyai rangkaian dan digerakan secara mekanik elektronis dengan software tertentu dan dapat di simpan dalam beberapa format fail yang diinginkan.

#### A. Hasil Belajar

Menurut Benjamin S. Blom tiga ranah (domain) hasil belajar, yaitu kognitif, efektif dan psikomotorik. Menurut A.J. Romizowski hail belajar merupakan keluaran (output) dari suatu system pemrosesan(input) masukan dari system tersebutberupa bermacam-macam informasi sedangkan keluaranya adalah perbuatan atau kinerja (performance) menurut abdurrahman (dalam Jihad dan Haris, 2008).

"Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya menurut winkel" (dalam Purwanto, 2009).

Adapun Menurut Abdurrahman dalam Jihad dan Haris (2008:14) "Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar". Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan intruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Siswa yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan intruksional.

Sedangkan menurut Hamalik (dalam Jihad dan Haris 2008) mengemukakan bahwa "hasil-hasil belajar adalah pola-pola perbuatan,nilai-nilai, pengertian-pengertian,

sikap-sikap, serta apersepsi, dan abilitas sehingga tepatlah dari pernyataan tersebut bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku siswa secara nyata setelah dilakukan proses belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan pengajaran”.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya setelah melakukan kegiatan belajar.

**B. Motif Batik**

Menurut Utoro dan Kuwat (1979:87) “motif adalah gambaran bentuk yang merupakan sifat dan corak suatu perwujudan”. Sedangkan menurut Ratyaningrum (2005:22) “Motif batik adalah kerangka gambar yang mewujudkan batik secara keseluruhan”. Batik mempunyai dua motif pokok yaitu motif utama, ragam hias yang menentukan motif itu sendiri. Yang kedua motif tambahan, yaitu ragam hias yang hanya berfungsi sebagai pengisi bidang dan seringkali tidak memiliki arti tersendiri. Selain itu motif batik juga dibagi menjadi dua golongan yang pertama adalah golongan motif geometris contohnya adalah motif banji, motif ganggong, motif ceplok, motif nitik, motif kawung, yang kedua adalah motif non geometris contohnya motif semen, motif buketan, motif terang bulan.

Adapun menurut Surya (2009) ”batik adalah teknik perintang warna yang menggunakan malam jadi tepatlah jika batik adalah karya yang membutuhkan teknik khusus dalam pembuatannya”.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa motif batik adalah gambaran bentuk yang merupakan sifat dan corak suatu perwujudan, yang digunakan sebagai ragam hias dalam pembuatan batik, dan merupakan kerangka gambar yang mewujudkan batik secara keseluruhan yang mempunyai makna filosofis sendiri.

**METODE PENELITIAN**

**A. Tempat dan waktu penelitian**

1. Tempat penelitian  
Untuk mencari data yang diperlukan, penulis mengambil tempat di SMA Negeri 1 Menganti.
2. Waktu Penelitian  
Penelitian dilakukan mulai tanggal 23-25 april 2012. Dalam penelitian pencarian datanya diperoleh dengan cara langsung pada waktu mengajar.

**Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode observasi, dan test yaitu teori dan angket (butir soal lihat instrumen penelitian). Hasil nilai post test diperoleh setelah pembelajaran dengan media selesai. Ini berlaku untuk kelas yang menggunakan media dan kelas yang tidak menggunakan media. Sedangkan pembelajaran tugas diberikan setelah pembahasan pokok bahasan selesai. Adapun proses untuk pengumpulan data adalah sebagai berikut:

1. Melakukan observasi  
Pengukuran awal dilakukan dengan wawancara dimaksudkan untuk mengetahui skor nilai rata-rata siswa dan kondisi awal sekolah tersebut. Pengukuran awal dilakukan pada tanggal 20 maret, pukul 14.00-15.00 WIB di rumah guru seni rupa di SMA tersebut.
2. Melakukan test  
Setelah pembelajaran selesai, siswa diberi soal test yang terdiri dari 10 butir soal esay dengan waktu 25 menit (Butir soal terlampir). Adapun cara penilaiannya yaitu apabila siswa dapat menjawab satu soal dengan benar untuk pilihan esay maka diberi nilai 10 (sepuluh) dan apabila salah diberi nilai 5 (lima). Tugas diberikan selama 1 kali pertemuan.
3. Angket  
Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket respon siswa terhadap media animasi flash yang disusun sendiri oleh peneliti. Dalam pengembangan instrumen pengumpulan data, angket disusun berdasarkan indikator-indikator yang telah ditentukan. Jenis angket yang dibuat adalah angket tertutup dalam bentuk skala Likert, responden disediakan jawabannya dan tinggal memilih pada kolom yang sesuai.

**Tabel 1.1 . Ketentuan Skor Angket**

Kategori	Skor item
	Positif
Sangat setuju	5
Setuju	4
Biasa	3
Tidak setuju	2
Sangat tidak setuju	1

4. Pengoreksian instrumen yang telah diujikan.

**Validitas data**

Untuk menjamin validitas data peneliti melakukan validasi media ataupun angket yang akan diujikan pada ahli, sehingga media akan lebih menarik dari segi background ataupun tampilan pada validator pertama. Sedangkan untuk validasi materi peneliti memvalidasikan kepada validator ke-dua yaitu guru sekolah yang bersangkutan agar sesuai dengan pembelajaran yang sedang berlangsung. Hal tersebut dilakukan agar memperoleh hasil yang optimal. Penjelasan di atas bisa disebut triangulasi data yaitu yang merujuk pada penggabungan berbagai metode dalam suatu kajian tentang satu gejala tertentu. Keandalan dan kesahihan data dijamin dengan membandingkan data yang diperoleh dari satu sumber atau metode tertentu dengan data yang di dapat dari sumber atau metode lain.

### Teknik Analisis Data

Untuk menarik simpulan dari data yang diperoleh dibutuhkan metode analisis data yang tepat. Metode analisis data yang digunakan adalah menggunakan teknik deskriptif kuantitatif, maka untuk mengolah data dari hasil tes, penelitian menggunakan rumus mean:

$$\bar{X} = \frac{\sum f_i X_i}{N}$$

Keterangan:

M = Mean rata-rata

N = Jumlah subjek dalam sampel

F = Frekuensi

X = Nilai tengah

I = Besarnya kelas interval

## Hasil dan Pembahasan

### 1. Proses Pembuatan Animasi Flash

Membuat back ground pada layar kerja dengan cara menggunakan rectangle tool (R). Memilih warna background yang diinginkan dengan cara klik fill colour dan klik warna yang diinginkan (merah) Background yang dihasilkan dari pemilihan type radial. insert frame 1-103. Klik kanan pada layar kerja dan pilih convert to symbol, pilih type movie clip dan klik ok, klik kanan, klik break apart dua kali, klik timeline effect, pilih effect, klik explode cara ini dilakukan untuk membuat animasi background menjadi pecah-pecah

Mengubah bentuk lingkaran menjadi sebuah teks opening sebagai animasi teks. membuat lingkaran dengan cara, insert new layer, insert frame 1-24 dan klik oval tool pada piranti yang disediakan, pilih warna yang diinginkan (kuning) dengan cara klik fill colour maka

akan terbuka pilihan warna yang tersedia. Setelah itu drag dilayar kerja hingga membentuk lingkaran secara sempurna. Kemudian klik kanan, convert to symbol, pilih movie clip, lalu klik ok. Klik kanan pada lingkaran, klik break apart dua kali. Pada frame 25 insert keyframe, hapus bentuk lingkaran tersebut, lalu insert teks bertuliskan "wellcome to the class" dengan

menggunakan warna kuning hingga frame 41. Agar animasi teks semakin menarik rubah warna teks, klik pada frame 41 klik kanan motion tween insert key frame pada frame 45 besarkan huruf dengan free transform. Maka huruf akan teranimasikan sesuai arah yang kita inginkan memutar arah jam dll.

Agar animasi teks semakin menarik rubah warna teks menjadi biru dengan cara insert keyframe pada frame 62-81, seleksi teks dan klik fill colour pilih warna biru. Maka warna akan berubah-ubah ini merupakan bentuk animasi teks, kemudian insert keyframe pada frame 80-105. Ganti tulisan menjadi "Batik Jawa Timur" dengan warna kuning insert keyframe 104-237. Untuk mengganti warna background baru menjadi kuning dan oren. Teks dianimasikan kembali dengan merubah warnanya menjadi biru dengan cara seperti cara sebelumnya. 16, membuat tombol menu dengan cara klik rectangle tool klik rectangle setting, corner radius 15, klik ok. Berikut hasil dari cara di atas kemudian copy bidang tersebut menjadi dua bagian. Tapi dibagian satunya diperkecil bidangnya dengan menggunakan free transform tool, kemudian masukan teks "Batik" lalu seleksi tombol tersebut dan kemudian control (g) agar gambarnya menyatu/group. Begitu seterusnya hingga sebanyak tombol yang diinginkan klik kanan tombol satu persatu pilih convert to symbol, kemudian klik button, ok, klik dua kali maka akan muncul pada layar frame up (tampilan awal button sebelum di klik), over (tampilan ketika button disentuh), down (tampilan ketika button diklik). Bisa ditambahkan suara dengan cara file-import to library-tarik/geser pada frame down), hit

Cara menyambungkan button kepada teks atau gambar yang ingin ditampilkan. global function, movie clip control, klik on release, kemudian klik global function, timeline control, gotoAndStop seperti gambar dibawah ini. Proses tersebut dilakukan terus menerus sesuai dengan jumlah tombol/button yang ada, dan pada frame berapa teks akan ditampilkan.

Berikut ini tampilan layar proses pembuatan button pada dua gambar pembagian motif dasar batik dan gambar pada penggolongan motif batik dibawah ini:

Cara memasukan gambar pada layer:

Klik file, import, import to library pilih gambar yang akan ditampilkan seperti gambar dibawah ini kemudian klik open

Open gambar yang sudah dipilih, untuk mengatur besar kecilnya gambar menggunakan free transform

Tampilan tombol motif batik pada peta Jawa Timur pada masing-masing daerah dengan proses yang sama dalam pembuatan button.convert to symbol-button ok

### **Motif-motif batik Jawa Timur**

Berikut ini adalah tampilan ketika diklik pada tombol Bangkalan dalam peta maka akan muncul motif batik karapan sapeh dari Bangkalan, yang mempunyai ciri khas corak dan warna unik, motif batik daerah ini terinspirasi dari adat budaya setempat dengan gambar hewan atau tumbuhan.

Berikut ini adalah tampilan ketika diklik pada tombol Sidoarjo, dalam peta maka akan muncul motif batik berlatar ukel Sidoarjo, motif ini terinspirasi dari daerah jawa tengah namun tetap ada ciri khasnya yaitu warna soya adalah warna khas Sidoarjo.

Berikut ini adalah tampilan ketika diklik pada tombol Lumajang dalam peta maka akan muncul motif batik daun pisang dari kota pisang Lumajang. Motif dari daerah ini terinspirasi dari kondisi alam lumajang dan termasuk tanaman dijadikan motif khas daerah ini.

Berikut ini adalah tampilan ketika diklik pada tombol Situbondo, dalam peta maka akan muncul motif batik tali tanpa putus, motif ini muncul karena terinspirasi dari kondisi alam Situbondo sebagai daerah pesisir sehingga motif diambil dari tanaman dan hewan laut seperti kerang, rumput laut dan lain-lain.

Berikut ini adalah tampilan ketika diklik pada tombol Bondowoso dalam peta maka akan muncul motif batik daun singkong. Ciri motif batik dari daerah ini terinspirasi dari kondisi alam termasuk hasil pertanian yang populer di daerah tersebut yaitu tanaman singkong, cenderung warna batiknya warna tua.

Berikut ini adalah tampilan ketika diklik pada tombol Malang dalam peta maka akan muncul motif batik kembang pring atau daun bambu. Motif ini terinspirasi dari kondisi alam daerah tersebut. Ciri khas motifnya adalah tanaman, buah-buahan yang sering dijumpai di daerah Malang.

Berikut ini adalah tampilan ketika diklik pada tombol Blitar, dalam peta maka akan muncul motif batik godong kates, motif ini terinspirasi dari kondisi alam di Blitar yang banyak terdapat tanaman kates, ciri lain adalah warna cenderung matang.

Berikut ini adalah tampilan ketika diklik pada tombol Kediri, dalam peta maka akan muncul motif batik gumul. Ciri khas utama dari motif batik ini adalah bulatan-bulatan yang terdapat pada background sedangkan motif utama terinspirasi dari ikon kota.

Berikut ini adalah tampilan ketika diklik pada tombol Trenggalek, dalam peta maka akan muncul motif batik

latar ireng ciri khasnya adalah background batik berwarna hitam.

Berikut ini adalah tampilan ketika diklik pada tombol Sampang dalam peta maka akan muncul motif batik kupu alas. Ciri khas dari motif daerah ini adalah sisik amparan/isen sisik berbulu.

Berikut ini adalah tampilan ketika diklik pada tombol Probolinggo, dalam peta maka akan muncul motif batik mangga angur. Motif-motif dari daerah ini juga terinspirasi dari hasil bumi yaitu tanaman yang ada seperti mangga dan anggur.

Berikut ini adalah tampilan ketika diklik pada tombol Ponorogo, dalam peta maka akan muncul motif batik merak cemeng. Ciri khas dari motif ini adalah warna yang dominan gelap/hitam. Berikut ini adalah tampilan ketika diklik pada tombol Bojonegoro, dalam peta maka akan muncul motif batik mliwis mukti. Motif ini terinspirasi dari cerita rakyat daerah tersebut. mliwis mukti adalah jelmaan dari sang raja. Sehingga ketika mengenakan motif ini diharapkan mampu menyemangati pemakainya untuk jadi orang yang sukses.

Berikut ini adalah tampilan ketika diklik pada tombol Pamekasan, dalam peta maka akan muncul motif batik sekeh. Ciri khas dari motif batik daerah ini adalah motif yang membentuk siku-siku.

Berikut ini adalah tampilan ketika diklik pada tombol Mojokerto, dalam peta maka akan muncul motif batik mrico bolong. Ciri khas dari motif ini adalah bulatan-bulatan kecil yang terdapat pada background yang menyerupai mrica.

Berikut ini adalah tampilan ketika diklik pada tombol Jember, dalam peta maka akan muncul motif buah cacao. Motif daerah ini terinspirasi dari kondisi alam Jember yang merupakan daerah penghasil buah cacao yang kemudian dijadikan motif khas daerah tersebut.

Berikut ini adalah tampilan ketika diklik pada tombol Pacitan, dalam peta maka akan muncul motif batik daun pace. Motif ini terinspirasi dari tanaman yang sering ditemukan di kota tersebut yaitu tanaman pace. Warna cenderung kuat karena menggunakan pewarna sintetis.

Berikut ini adalah tampilan ketika diklik pada tombol Magetan, dalam peta maka akan muncul motif batik pring sedapur. Ciri khas dari motif batik ini adalah terdapat tanaman bambu didalamnya dan rekaman pada background.

Berikut ini adalah tampilan ketika diklik pada tombol Tulungagung, dalam peta maka akan muncul motif batik rujak senthe. Motif ini terinspirasi dari makanan khas daerah tersebut.

Berikut ini adalah tampilan ketika diklik pada tombol Banyuwangi, dalam peta, maka akan muncul motif batik gajah oleng. Motif batik di daerah ini terinspirasi dari sejarah daerah tersebut yang merupakan bagian dari



kerajaan majapahit dengan patih yang terkenal yaitu gajah mada, dari situlah motif ini bermula/terinspirasi.

Berikut ini adalah tampilan ketika diklik pada tombol Sumenep, dalam peta maka akan muncul motif batik ayam bekisar. Ciri khas dari motif ini adalah warna yang kuat/tegas.

Berikut ini adalah tampilan ketika diklik pada tombol Sidoarjo, dalam peta maka akan muncul motif batik grinsing. Motif ini terinspirasi dari hewan dll.

Berikut ini adalah tampilan ketika diklik pada tombol Surabaya, dalam peta maka akan muncul motif batik Sura dan Baya. Motif dari daerah ini lebih terinspirasi dari ikon kota surabaya. warna cenderung gelap.

## 2. Penerapan Media Animasi Flash di kelas X 1 SMA Negeri 1 Menganti.

### a. Tahap pengukuran awal

Pengukuran awal dilakukan dengan wawancara dimaksudkan untuk mengetahui skor nilai rata-rata siswa. Pengukuran awal dilakukan pada tanggal 20 maret, pukul 14.00-15.00 WIB di rumah guru seni rupa di SMA tersebut.

### b. Tahap pemberian perlakuan

Peneliti memberikan perlakuan penerapan media animasi dalam pembelajaran motif batik siswa kelas X1 SMA N 1 Menganti sebagai kelompok media, dan metode ceramah pada kelas X3 tanpa media. Hal ini dilakukan untuk memperoleh dampak penerapan media animasi dalam pembelajaran motif batik siswa kelas X SMA N 1 Menganti. Perlakuan penerapan media animasi dalam pembelajaran motif batik siswa kelas X SMA N 1 Menganti diberikan sebanyak 1 kali pertemuan.

### c. Tahap pengukuran akhir

Peneliti melakukan pengukuran akhir dengan tes materi apresiasi motif batik yang telah mendapatkan perlakuan pada tanggal 23-25 april 2012. Pengukuran ini dilakukan untuk mengetahui perbedaan skor hasil tes siswa antara kelas media dan kelas tanpa media. Selain itu peneliti juga menyebarkan angket respon siswa pada kelas media.

### d. Diketahui skor tes siswa materi motif batik.

### e. Diketahui skor dari perhitungan angket respon siswa.

### f. Analisis data yang digunakan peneliti adalah menggunakan statistik rumus men rata-rata.

g. Membandingkan (pengukuran akhir kelas media dan tanpa media dengan mempresentasikan) dengan pengukuran prosentase akhir kelas tanpa media untuk mengetahui perbedaan hasil belajar kelas media dengan kelas tanpa media. Dengan demikian akan diketahui efektifitas penggunaan media animasi flash

## 3. Hasil Belajar Siswa

Setelah diadakan penelitian pada tanggal 23-25 april 2012, diperoleh hasil tes siswa dari kelas tanpa media dan kelas yang menggunakan media animasi flash, diperoleh hasil tes sebagai berikut : Setelah pembelajaran selesai, siswa diberi soal test yang terdiri dari 10 butir soal esay dengan waktu 25 menit (Butir soal terlampir). Adapun cara penilaiannya yaitu apabila siswa dapat menjawab satu soal dengan benar untuk pilihan esay maka diberi nilai 10 (sepuluh) dan apabila salah diberi nilai 5 (lima) jika benar semua akan mendapatkan nilai 100. Berikut ini adalah tabel hasil belajar siswa setelah dilakukan perhitungan:

$$M = \frac{1.615}{25} = 64,82$$

Dari perhitungan statistik di atas diperoleh mean rata-rata hitung sebesar 64,82 dari hasil tes kelas yang tidak menggunakan media animasi flash. Artinya rata-rata nilai siswa sebesar 64,82 dikelas yang tanpa media.

$$M = \frac{2.784}{28} = 99,43$$

Dari perhitungan statistik di atas diperoleh mean rata-rata hitung sebesar 99,43 dari hasil tes kelas yang menggunakan media animasi flash. Artinya rata-rata nilai siswa sebesar 99,43 dikelas yang menggunakan media animasi flash.

Untuk mengetahui perbandingan antara kelas tanpa menggunakan media, dan yang menggunakan media animasi flash dilakukkanan perhitungan prosentase sebagai berikut:

Prosentase kelas tanpa media =

$$\frac{\text{rata-rata kelas tanpa media}}{\text{jumlah nilai kelas tanpa media}} \times 100$$

$$= \frac{64,82}{2390 - 1860} \times 100$$

$$= 12,99 \%$$

Jadi prosentase kelas tanpa media sebesar 12,99 %

Prosentase kelas media

$$\frac{\text{rata-rata kelas media}}{\text{jumlah nilai kelas tanpa media}} \times 100$$

$$= \frac{99,43}{2620 - 1960} \times 100$$

$$= 19,93 \%$$

Jadi prosentase kelas media an animasi flash sebesar 19,93 %

Untuk mengetahui prosentase selisih antara kelas tanpa media dan yang menggunakan media animasi flash dilakukan perhitungan sebagai berikut:

Prosentase kelas media dikurangi Prosentase kelas tanpa media

$$19,93 - 12,99 = 6,94 \%$$

Dari perhitungan di atas diperoleh selisih prosentase sebesar 6,94%. Artinya kelas yang tanpa menggunakan media lebih rendah persentasenya daripada kelas yang menggunakan media animasi flash sebesar 6,94. Jadi terdapat perbedaan hasil belajar siswa di kelas yang menggunakan media animasi flash sebesar 6,94%

#### 4. Respon siswa

Dari hasil perhitungan prosentase di atas maka dapat disimpulkan bahwa:

- A. Berdasarkan angket ditemukan 86,207% siswa yang menyatakan bahwa pembelajaran media animasi bisa lebih mudah diterima, hanya 3,448 % yang menyatakan biasa.
- b. Berdasarkan angket ditemukan 86,207% siswa yang menyatakan bahwa pembelajaran media animasi yang menarik dengan pemaparan contoh gambar akan meningkatkan minat belajar dan prestasi pelajaran siswa, hanya 6,897 % yang menyatakan biasa.
- c. Berdasarkan angket ditemukan 82,759% siswa yang menyatakan bahwa pembelajaran media animasi dapat menambah pengetahuan tentang motif batik, hanya 6,897 % yang menyatakan biasa.
- d. Berdasarkan angket ditemukan 65,517% siswa yang menyatakan bahwa pembelajaran media animasi, dapat memberikan pengalaman yang kongkret, hanya 24,13793 % yang menyatakan biasa, dan hanya 3,448% yang tidak setuju.

## PENUTUP

### A. Simpulan

1. Proses pembuatan media animasi flash terdiri dari 51 tahapan untuk materi ajar dengan deskripsi sebagai berikut: Membuat background insert frame 1-103 pada layar kerja dengan cara menggunakan rectangle tool(R). Menganimasikan teks dengan klik kanan

pada layar kerja dan pilih convert to symbol pilih type movie clip dan klik ok, klik kanan, klik break apart dua kali klik timeline effect, pilih effect, klik explode cara ini dilakukan untuk membuat animasi background menjadi pecah-pecah, dan mengubah bentuk lingkaran menjadi sebuah teks opening sebagai animasi teks. Kemudian membuat tombol dan dalam tombol tersebut dituliskan teks tentang sub bahasanya seperti batik, motif batik, alat batik, bahan, proses, dan macam-macam motif batik kemudian menyambungkan button kepada teks atau gambar yang ingin ditampilkan: global function, movie clip control, klik on release. Kemudian klik global function, timeline control, gotoAndStop. Proses tersebut dilakukan terus menerus sesuai dengan jumlah tombol/button yang ada, dan pada frame berapa teks dan gambar yang akan ditampilkan

2. Penerapan media animasi flash pada pembelajaran motif batik pada kelas X 1 di SMA Negeri 1 Menganti : Pengelompokkan kelas X1 menjadi kelas media dan X3 menjadi kelas tanpa media animasi flash, kemudian melakukan pengajaran materi motif batik dengan menggunakan media animasi flash, Pemberian tes setelah materi tersampaikan pada kelas media dan tanpa media, pemberian pengukuran akhir dengan tes materi motif batik pada kelas media untuk mengukur hasil belajar siswa kelas media, dan memberikan pengukuran akhir dengan tes materi motif batik pada kelas tanpa media untuk mengukur hasil belajar siswa pada kelas tanpa media, kemudian membandingkan (pengukuran akhir kelas media dan tanpa media dengan mempresentasikan dengan pengukuran prosentase akhir kelas tanpa media) untuk mengetahui perbedaan hasil belajar kelas media dengan kelas tanpa media. Kemudian pemberian angket pengukuran respon siswa terhadap media animasi flash, diketahui skor tes siswa materi motif batik, diketahui skor dari perhitungan angket respon siswa, Dengan demikian akan diketahui efektifitas penggunaan media animasi flash.
3. Hasil belajar siswa pada kelas yang menggunakan media animasi flash lebih tinggi dengan diperoleh selisih prosentase sebesar 6,94%. Artinya kelas yang tanpa menggunakan media lebih rendah persentasenya daripada kelas yang menggunakan media animasi flash meningkat sebesar 6,94. Jadi terdapat peningkatan hasil belajar siswa di kelas yang menggunakan media animasi flash sebesar 6,94% pada mata pelajaran kesenian pokok bahasan motif batik di kelas X SMA Negeri 1 Menganti



4. Respon siswa terhadap media animasi yang telah dibuat Berdasarkan angket ditemukan bahwa 86,207% siswa yang menyatakan bahwa pembelajaran media animasi bisa lebih mudah diterima, 86,207% siswa yang menyatakan bahwa pembelajaran media animasi menarik dengan pemaparan contoh gambar akan meningkatkan minat belajar dan prestasi pelajaran siswa, 82,759% siswa yang menyatakan bahwa pembelajaran media animasi dapat menambah pengetahuan tentang motif batik, dan 65,517% siswa yang menyatakan bahwa pembelajaran media animasi dapat memberikan pengalaman yang kongkret.

## **B. Saran**

### **1. Bagi guru**

- a. Guru hendaknya lebih kreatif membuat media pembelajaran baru agar materi pelajaran lebih mudah tersampaikan.
- b. Guru dapat menggunakan media animasi flash sebagai alternatif media pembelajaran.

### **2. Bagi sekolah**

- a. Sekolah hendaknya menyediakan fasilitas lengkap seperti LCD, dan komputer agar media animasi flash ataupun media yang lain bisa digunakan untuk proses belajar mengajar.
- b. Sekolah hendaknya memfasilitasi guru agar pembelajaran lebih menyenangkan dan target tercapai.

### **3. Bagi peneliti lain**

Hasil peneliti ini dapat digunakan sebagai acuan bagi peneliti lain yang ingin melakukan penelitian lanjutan, diharapkan menggunakan subjek di sekolah yang lain dengan menggunakan waktu penelitian yang lebih lama.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Andi. 2006. *Mahir dalam 7 hari Macromedia Flash Pro 8*.2006. *Media Komputindo Gramedia Jakarta*. C.V Andi Offset
- Anshori, Yusak. Dr.2011. *Keeksotisan Batik Jawa Timur* : PT Elex Media Koputindo
- Jeprie, Muhamad .2006. *Macromedia flash mx 2004* : PT Elex Komputindo.
- Jihad, Asep, Drs, Mpd, dan Haris, Abdul, Dr.Msc. 2008. *Evaluasi Pembelajaran*: Multi Pressindo.Jakarta

- Kartono,Ario ddk.2007.*Kreasi Seni Budaya*.Semarang: Ganeca Exact Universitas negeri Surabaya Press.2006. Buku Panduan skripsi
- Ratyaningrum, Fera, Spd.2005. *Kriya Tekstil*:Unesa University Press
- Rustarmadi, .2002.*Metodologi Penelitian*. Unesa University Press
- Sanjaya, Wina, Dr, Mpd .2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standart Proses Pendidikan*.Bandung : Kencana Prenada Media Group.
- Sa'ud, Udin Saefudin, Ph.D.(2008). *Inovasi Pendidikan*:Alfabeta bandung.
- Suprihatin, Rina .2004. *Pengaruh Media Visual Terhadap Minat belajar Siswa kelas II SLTP Negeri 3 kertosono Nganjuk Tahun Pelajaran 2003/200*:Unesa
- Surya,Yohanes. 2009. *Fisika Batik jejak sains moderen dalam seni tradisional Indonesia*. PT Gramedia Pustaka Utama Anggota Ikapi Jakarta.
- Tim Unesa,(2008). *Panduan Penulisan dan Penilaian Skripsi*:Unesa University Press
- Utoro, Bambang dan Kuwat, BA. 1979. *Pola-Pola Batik dan Pewarnaan Untuk SMIK*: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.