

PENERAPAN MEDIA DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN APRESIASI BATIK KELAS X SMA NEGERI 1 BLEGA

Kaiful Umam

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

Dosen Pembimbing:

Drs. Imam Zaini, M.Pd

Abstrak

Interaksi antara guru dan siswa pasti terjadi didalam proses pembelajaran, utamanya dalam penyampaian materi pelajaran yang sedang berlangsung. Karena itu dibutuhkan media pembelajaran agar penyampaian materi dari guru ke siswa lebih optimal. Atas dasar tersebut peneliti berkeinginan untuk membantu guru dalam menciptakan suatu media pembelajaran yang menarik dan efektif.

Sesuai dengan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini adalah agar dapat mengetahui dan mendeskripsikan langkah-langkah pembuatan media digital dalam apresiasi batik, mendeskripsikan aktivitas siswa dengan adanya penerapan media digital dalam pembelajaran apresiasi batik serta mendeskripsikan hasil belajar siswa dengan adanya penerapan media digital dalam pembelajaran apresiasi batik. Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif, yakni segala data yang diperoleh akan dipaparkan dalam bentuk kata-kata. Objek utama dalam penelitian ini adalah siswa kelas X-2 dan kelas X-4 SMA Negeri 1 Blega. Peneliti membuat media digital yang berbasis komputer dalam pembelajaran apresiasi batik kelas X dilanjutkan dengan melakukan analisis terhadap aktivitas siswa serta hasil belajarnya setelah menerima pembelajaran dengan media tersebut.

Hasil analisis yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran apresiasi batik sangat berpengaruh terhadap keaktifan aktivitas siswa selama pembelajaran serta ketuntasan hasil belajar siswa. Terbukti dengan persentase angka yang diperoleh dari kelas X-2 yang merupakan kelas dengan pembelajaran menggunakan media digital yang jauh lebih baik dari pada persentase yang diperoleh pada kelas X-4, yakni kelas yang menerima pembelajaran tanpa menggunakan media digital.

Kata Kunci : Media Digital, Apresiasi Batik, Aktivitas Siswa, Hasil Belajar.

Abstract

The interaction between teacher and student are surely happened in the learning process, especially in the delivery of lesson material which underway. Because of that is needed learning media in order to delivery of material from teacher to the student more optimal. Based on the mentioned the researcher want to help the teacher in creating an effective and interesting learning media.

Based on the formula of problem, so the purpose of this research are to know and describe the steps of making digital media in the batik appreciation, descibe the student activity with the application of digital media in the learning of batik appreciation and describe the result of learning student with the application of digital media in the learning of batik appreciation. The kind of this research is qualitative descriptive research. That is all of data which obtained will explanationed in tha form word. The first object in this research are the student of X-2 and X-4 class SMAN 1 Blega. The researcher makes digital media which computer based in the learning of batik appreciation of X class and continued by doing analyze to the student activity with the result of their study after they get learning with media.

The result of analyze which done by reseaecher to show that using digital media in the learning of batik appreciation is very influential to the active of student activity. While learning and completeness of result learning student. Proven with number percentage which obtained from X-2 class which is class with learning by using digital media is far better than percentage which obtained to the X-4 class, that is class which obtain the learning without using digital media.

Keywords: Digital media, Batik apretiation, student activity, study result.

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran terdapat beberapa komponen. Dua diantaranya adalah guru sebagai pendidik dan siswa sebagai peserta didik. Agar proses pembelajaran berhasil, guru harus mempunyai inisiatif dan langkah-langkah yang tepat dalam hal mendorong siswa untuk aktif belajar serta memberikan pengalaman belajar yang memadai kepada siswa. Pada saat pembelajaran berlangsung, terdapat suatu proses komunikasi antara guru dengan siswa. Oleh karena itu dalam proses pembelajaran diperlukan suatu media pembelajaran agar dapat menciptakan komunikasi yang baik.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong upaya untuk menciptakan manusia yang berkualitas. Salah satu cara untuk meningkatkan manusia yang berkualitas adalah dengan meningkatkan mutu pendidikan. Peningkatan mutu pendidikan tersebut dapat dicapai dengan memperbaharui kurikulum yang berlaku.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada SMA Negeri 1 Blega, diperoleh informasi bahwa proses belajar mengajar untuk mata pelajaran Seni Budaya khususnya seni rupa masih kurang terpadu. Selain itu juga diperoleh informasi bahwa kegiatan belajar mengajar masih berpusat pada guru. Guru memberi pengetahuan pada siswa berdasarkan panduan yang ada di buku sumber tanpa mengkaitkan dengan hal-hal yang dihadapi oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari sehingga siswa kurang termotivasi dalam menerima materi pelajaran dari guru. Hal ini menyebabkan sebagian besar siswa cenderung pasif dan hanya mendengarkan penjelasan dari guru pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Minimnya media yang berkaitan dengan materi pembelajaran juga menyebabkan pembelajaran menjadi monoton dan siswa kurang termotivasi untuk menerima dan memahami materi. Seharusnya pada pembelajaran seni rupa diberikan inovasi belajar yang mampu mendorong peserta didik untuk turut aktif dan antusias dalam belajar. Adapun kualitas belajar sering dikaitkan dengan prestasi belajar, dan untuk mencapai prestasi belajar yang baik adalah dengan meningkatkan kemampuan pemahaman siswa terhadap materi. Hal-hal tersebut merupakan proses pembelajaran didasari dengan kemauan siswa dan pastinya didukung oleh media pembelajaran yang mampu menunjang proses belajar, dengan tidak mengabaikan peranan guru dalam mengajar yang perannya sangat penting dalam proses pembelajaran. Salah satu media yang tepat untuk hal tersebut adalah menggunakan media digital berbasis komputer.

Seiring dengan perkembangan teknologi, telah banyak dikembangkan media digital dalam pembelajaran. Media digital dapat menyajikan materi

pembelajaran secara kontekstual, audio maupun visual secara menarik dan interaktif. Hal ini juga didukung dengan perkembangan teknologi komputer yang sangat pesat.

Sesuai latar belakang diatas, maka muncul rumusan masalah, (1) Bagaimanakah langkah-langkah pembuatan media digital dalam pembelajaran apresiasi batik ?, (2) Bagaimanakah aktivitas siswa dengan adanya penerapan media digital dalam pembelajaran apresiasi batik ?, (3) Bagaimanakah hasil belajar siswa dengan penerapan media digital dalam pembelajaran apresiasi batik ?

Berdasarkan permasalahan di atas, penelitian ini bertujuan untuk, (1) Mendeskripsikan langkah-langkah pembuatan media digital dalam pembelajaran apresiasi batik, (2) Mendeskripsikan aktivitas siswa dengan adanya penerapan media digital dalam pembelajaran apresiasi batik, (3) Mendeskripsikan hasil belajar siswa dengan penerapan media digital dalam pembelajaran apresiasi batik.

Kegiatan penelitian ini dilakukan pada siswa kelas X-4 dan kelas X-2 pada semester genap tahun ajaran 2011/2012 di SMA Negeri 1 Blega. Materi yang terdapat dalam media digital mencakup mata pelajaran seni budaya khususnya seni rupa yakni dalam materi apresiasi batik. Sedangkan Perangkat lunak (*Software*) yang digunakan dalam pembuatan media digital ini adalah *Aurora 3D Presentation*.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini peneliti menggunakan rancangan penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang berusaha untuk menemukan gambaran, penegasan konsep atau gejala dan menjawab pertanyaan-pertanyaan sehubungan dengan status subyek pada saat sekarang (Rustarmadi, 2002:27).

Peneliti merancang sebuah karya media digital kemudian digunakan dalam pembelajaran apresiasi batik di sekolah. Pada prosesnya peneliti melakukan penelitian tentang bentuk media digital dalam pembelajaran apresiasi batik, aktivitas serta hasil belajar siswa dalam pembelajaran apresiasi batik dengan media digital. Seluruh data yang diperoleh, dianalisis dan dideskripsikan dalam bentuk kata-kata dengan bahasa yang jelas dan mudah dimengerti.

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 12-26 Mei 2012 di SMA Negeri 1 Blega yang bertempat di Jalan Raya Blega, Kecamatan Blega, Kabupaten Bangkalan.

Sumber data utama dalam penelitian ini adalah siswa kelas X-2 berjumlah 40 siswa dengan 24 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan serta siswa kelas X-4 berjumlah 40 siswa dengan 24 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan. Sedangkan sumber data tambahan

dalam penelitian ini adalah bapak Mohammad Jari, M. Pd sebagai guru seni rupa SMA Negeri 1 Blega.

Adapun teknik dan instrumen yang dibuat dan digunakan peneliti untuk memperoleh data adalah, (1) Observasi, Observasi merupakan pengumpulan yang menggunakan pengamatan terhadap obyek penelitian (Riyanto, 2007:83). Observasi dilakukan secara langsung pada saat pembelajaran apresiasi batik dengan menggunakan media digital di kelas. Tujuannya untuk mendapatkan data tentang aktivitas siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung. Observer dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri dengan dibekali lembar observasi aktivitas siswa yang berisi tentang gambaran aktivitas siswa dari hasil pengamatan mengenai pelaksanaan proses pembelajaran apresiasi batik, baik pembelajaran dengan media digital dan pembelajaran tanpa menggunakan media digital. Guna menjaga objektivitas hasil observasi aktivitas siswa, peneliti sebagai observer berkoordinasi dengan guru bidang studi seni budaya SMA Negeri 1 Blega. (2) Wawancara, dilakukan untuk memperoleh data yang lebih mendalam tentang tanggapan siswa maupun guru terhadap media digital dalam pembelajaran apresiasi batik, mengenai peranannya dalam efektivitas pada saat pembelajaran berlangsung serta membantu siswa untuk antusias dalam mengikuti pelajaran dengan hasil belajar yang maksimal. (3) Angket, Angket adalah alat untuk mengumpulkan data yang berupa daftar pertanyaan yang disampaikan kepada responden untuk dijawab secara tertulis (Riyanto, 2007:74). Angket yang dibuat oleh peneliti, yakni angket kebutuhan siswa. (4) Penilaian tes, diberikan kepada siswa untuk mengetahui hasil belajar siswa mengenai materi apresiasi batik setelah dilakukan di kelas baik yang menggunakan media digital maupun kelas tanpa menggunakan media digital. Lembar tes ini terdiri dari beberapa butir soal pilihan yang berkaitan dengan tujuan pembelajaran yang ada dalam rencana pelaksanaan pembelajaran.

Teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data sebagaimana yang dikemukakan oleh Huberman dalam Sugiyono (2010: 91) bahwa didalam menganalisis data terdapat tiga komponen pokok yang harus dilakukan, yaitu ; (1) Reduksi Data, berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu. Semua data yang telah diperoleh dari kegiatan penelitian di SMA Negeri 1 Blega dipilih dan difokuskan pada data-data yang ada kaitannya dengan permasalahan penelitian. sedangkan hal-hal yang tidak sesuai disingkirkan. (2) Penyajian Data, dilakukan dalam bentuk uraian singkat, tabel, hubungan antar kategori dan sebagainya. Data yang telah diperoleh dalam penelitian ini disajikan dalam bentuk deskriptif

yang berupa tabel dan angka beserta deskripsinya serta data dokumentasi. (3) Verifikasi dan Penarikan Kesimpulan, semua data yang diperoleh selama penelitian, kemudian ditarik kesimpulan mengenai langkah-langkah pembuatan dan penggunaan media digital dalam pembelajaran apresiasi batik yang dilakukan di SMA Negeri 1 Blega serta aktivitas dan hasil belajar yang dicapai oleh siswa. Kesimpulan yang diperoleh berupa kesimpulan umum yang mewakili seluruh rangkaian kegiatan yang dilakukan selama dalam proses penelitian. (4) Proses Siklikal, beberapa kesimpulan awal yang didapat dari hasil penelitian biasanya masih dirasa terlalu dangkal dan terlalu sederhana untuk dapat diterima sebagai hasil penelitian yang sebenarnya. Untuk menghindari hal tersebut maka peneliti melakukan penggalian data kembali guna melengkapi data penelitian yang telah ada sebelumnya. Sehingga dari tindakan tersebut diperoleh kesimpulan akhir yang lebih meyakinkan yang mewakili data dari hasil penelitian.

Validitas data merupakan ketepatan antara data yang terjadi pada obyek penelitian dengan daya yang dilaporkan oleh peneliti (Sugiyono, 2010:117). Validitas data yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi sumber atau pemeriksaan melalui sumber lainnya. Triangulasi sumber dilakukan oleh peneliti dengan menanyakan hal yang sama melalui sumber yang berbeda. Hal ini terkait dengan validitas data yang dilakukan pada saat proses produksi media. sumber data yang dimaksud adalah bapak Mohammad Jari, M. Pd yakni guru seni budaya SMA Negeri 1 Blega sebagai validator unsur materi dalam media digital, serta bapak Syahron Kahfi ST dan ibu Asidigisianti, S.P, ST, MPd sebagai validator unsur penyajian media digital.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Langkah-langkah Pembuatan Media Digital

Peneliti mempersiapkan media yang akan digunakan dalam penelitian. untuk itu sebelum membuat media digital, peneliti terlebih dahulu melakukan langkah-langkah sebagai berikut : (1) Menganalisis kebutuhan siswa, peneliti memberikan angket kebutuhan siswa kepada para siswa yang ada di kelas X-2 dan kelas X-4. Adapun tujuan dibuatnya angket kebutuhan siswa tersebut yakni untuk mengetahui kebutuhan siswa dalam pembelajaran apresiasi batik. (2) Merumuskan tujuan pembelajaran, tujuan pembelajaran disesuaikan dengan hasil analisis kebutuhan siswa, standar kompetensi, dan kompetensi dasar. (3) Merumuskan materi pembelajaran, materi pembelajaran dirumuskan berdasarkan tujuan pembelajaran dan hasil angket kebutuhan siswa. (4) Mengembangkan alat pengukur keberhasilan, dibuat sesuai dengan tujuan pembelajaran

yang diharapkan dapat dicapai oleh siswa setelah siswa selesai mengikuti proses kegiatan belajar-mengajar dengan menggunakan media digital. Berupa soal-soal dengan jawaban pilihan yang akan digunakan untuk mengukur keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Butir soal yang diberikan sebanyak 20 butir dengan empat pilihan jawaban dari masing-masing soal yang ada. (5) Menulis naskah media, dalam menulis naskah media, peneliti harus mempersiapkan beberapa hal sebelumnya, yakni pada saat A. Praproduksi, kegiatan yang dilakukan diantaranya membuat *Synopsis, Treatment, Storyboard* terkait media digital yang akan dibuat. B. Produksi, dimulai dengan merangkum materi yang akan disajikan dalam media digital dilengkapi dengan contoh gambar batik yang diambil dari beberapa buku tentang batik dengan menggunakan kamera digital *Canon power shoot SX 120 IS*. C. Pasca produksi, seluruh materi yang telah dipersiapkan materi diolah dengan *Software Aurora 3D Presentation*. (6) Uji validasi media, tujuannya untuk memvalidasi dua unsur utama yang ada pada media, yaitu unsur materi dalam media dan unsur penyajian media. Validasi dilakukan oleh dua orang *Validator*, yakni guru mata pelajaran seni budaya yang ada di SMA Negeri 1 Blega bapak Mohammad Jari, M. MPd sebagai *Validator* unsur materi media. Sedangkan *Validator* unsur penyajian media oleh bapak Syahron Kahfi, ST yang merupakan guru mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang ada di SMA Negeri 1 Blega dan ibu Asidigisianti S. P, ST, M. Pd yang merupakan dosen desain komunikasi visual di jurusan seni rupa. Langkah akhir proses pembuatan media digital adalah (7) Perbaikan bentuk media, setelah selesai dilakukan uji coba media, kemudian media direvisi sesuai dengan saran dari *Validator* ahli sehingga penggunaan media digital dengan materi apresiasi batik layak disajikan kepada siswa pada saat proses pembelajaran di kelas.

Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran

Penggunaan media digital dalam pembelajaran apresiasi batik membutuhkan sebuah perangkat komputer atau laptop dan *LCD Proyektor*. Media digital yang telah dibuat dan telah direvisi, *filenya* disimpan di dalam komputer atau laptop. Untuk kemudian diterapkan dan ditayangkan di kelas dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran dalam penelitian ini terdiri dari dua kali pertemuan. Pada tahap ini media digital hanya diterapkan pada satu kelas saja, yakni kelas X-2. Sedangkan kelas X-4 mendapatkan materi apresiasi batik madura tanpa menggunakan media digital.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, diperoleh persentase aktivitas siswa Kelas X-4 pada pertemuan

pertama 66,66% dan pertemuan kedua 61,81% dengan jumlah persentase total selama dua kali pertemuan yakni 64,23%. Sedangkan diperoleh persentase aktivitas siswa Kelas X-2 pada pertemuan pertama 93,33% dan pertemuan kedua 96,36% dengan persentase total selama dua kali pertemuan yakni 94,84%.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa aktivitas siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media digital lebih baik dan masuk dalam kriteria sangat baik dari pada aktivitas siswa pada kelas dengan pembelajaran tanpa media digital.

Hasil Belajar Siswa

Analisis ketuntasan hasil belajar siswa dilakukan dengan memberikan penilaian tes. Tujuannya untuk mengetahui pencapaian siswa dalam menguasai standar kompetensi, kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran. Soal tes dibuat oleh peneliti terdiri dari 20 butir soal dengan jawaban pilihan. Materi dalam soal tes berisi tentang materi apresiasi batik dan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran serta materi yang ditayangkan dalam media digital.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan diperoleh data hasil belajar siswa sebagai berikut ; (1) Hasil belajar siswa dengan penilaian tes di Kelas X-4 dapat dideskripsikan bahwa nilai rata-rata yang diperoleh dari kelas X-4 adalah 64,75 dengan rincian siswa di Kelas X-4 yang telah mencapai Standar Kompetensi Mutu (SKM) atau bisa dikatakan tuntas yakni sejumlah 16 siswa. Sedangkan yang belum mencapai standar kompetensi mutu atau tidak tuntas sejumlah 24 siswa. Hal ini menunjukkan bahwa dari keseluruhan siswa yang berjumlah 40 siswa di Kelas X-4, terdapat 40% saja siswa yang hasil belajarnya tuntas. Sedangkan 60% siswa hasil belajarnya tidak tuntas. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dari pembelajaran apresiasi batik yang dilakukan pada Kelas X-4 tanpa menggunakan media digital, termasuk dalam kriteria kurang. (2) Hasil belajar siswa dengan penilaian tes di Kelas X-2 dapat dideskripsikan bahwa nilai rata-rata yang diperoleh dari Kelas X-2 adalah 84 dengan rincian siswa di Kelas X-2 yang telah mencapai Standar Kompetensi Mutu (SKM) atau bisa dikatakan tuntas yakni sejumlah 36 siswa. Sedangkan yang belum mencapai standar kompetensi mutu atau tidak tuntas sejumlah 4 siswa. Hal ini menunjukkan bahwa dari keseluruhan siswa yang berjumlah 40 siswa di Kelas X-2, terdapat 90% siswa yang hasil belajarnya tuntas. Sedangkan 10% siswa hasil belajarnya tidak tuntas. Dapat disimpulkan bahwa dari pembelajaran apresiasi batik yang dilakukan pada Kelas X-2 dengan menggunakan media digital, termasuk dalam kriteria sangat baik.

Berdasarkan perolehan hasil belajar dari Kelas X-4 dan Kelas X-2 tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran apresiasi batik kelas X sangat membantu dalam pembelajaran. Terbukti dengan hasil nilai rata-rata siswa kelas X-2 yakni 84 dengan persentase ketuntasan hasil belajar mencapai angka 90% serta dapat dikatakan sangat baik. Jauh lebih baik dari nilai rata-rata dan persentase ketuntasan hasil belajar pada Kelas X-4 yang nilainya hanya 64,75 dengan persentase ketuntasan hasil belajar hanya 40%.

PENUTUP

Kesimpulan

Sesuai dengan rumusan masalah serta hasil penelitian dan pembahasan yang ada, maka dapat disimpulkan bahwa ada beberapa tahapan yang harus dilakukan dalam langkah-langkah pembuatan media digital dalam pembelajaran apresiasi batik, diantaranya menganalisis kebutuhan siswa, merumuskan tujuan pembelajaran, merumuskan materi pembelajaran, mengembangkan alat pengukur keberhasilan, menulis naskah media, melakukan uji validasi media, serta perbaikan bentuk media guna kelayakan media untuk diterapkan pada saat pembelajaran di kelas.

Penerapan media digital dalam pembelajaran apresiasi batik sangat mempengaruhi aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Hal ini dibuktikan dengan data hasil pengamatan aktivitas siswa yang dilakukan pada kelas X-4 dan kelas X-2 SMA Negeri 1 Blega. Persentase aktivitas siswa dalam dua kali pertemuan di kelas X-2, yakni kelas yang diberi pembelajaran dengan menggunakan media digital adalah 94,84% dan dapat dikatakan lebih baik dari pada persentase aktivitas siswa pada kelas X-4 yang hanya sebesar 64,23%.

Berdasarkan analisis hasil belajar dengan penilaian tes yang diberikan kepada kelas X-4 dan kelas X-2 maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dengan penilaian tes pada kelas X-2 dapat dikategorikan sangat baik serta jauh lebih baik dari pada hasil belajar dengan penilaian tes pada kelas X-4. Hal tersebut dapat dilihat pada jumlah nilai rata-rata yang diperoleh serta persentase ketuntasan siswa. Jumlah rata-rata nilai siswa pada kelas X-2 adalah 84, dengan persentase 90% siswa yang sudah mencapai ketuntasan hasil belajar. Sedangkan jumlah rata-rata nilai siswa pada kelas X-4 hanya 64,75 dengan persentase ketuntasan hasil belajar sejumlah 40% tuntas hasil belajarnya.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka saran yang dapat dikemukakan antara lain ; (1) Mengenai data yang diperoleh tentang langkah-langkah pembuatan media digital, maka hasil data tersebut

diharapkan dapat bermanfaat terutama bagi guru mata pelajaran seni rupa untuk dijadikan sebagai kajian referensi dalam penerapan media pembelajaran di kelas. Serta dapat dijadikan alternatif pilihan media baru dari sekian banyak media yang sudah ada sebelumnya.(2) Sebagai guru sudah seharusnya mampu memanfaatkan kecanggihan teknologi digital yang ada, karena penggunaan media digital dengan desain yang menarik dalam pembelajaran dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran sehingga tercapai peningkatan hasil belajar. Dan (3) Seharusnya pemerintah memberikan apresiasi lebih kepada pahlawan tanpa tanda jasa ini. Karena di tangan para gurulah akan lahir pemimpin baru negeri ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Anshori, Yusak dan Kusrianto, Adi. 2011. *Keeksotisan Batik Jawa Timur; memahami motif dan keunikannya*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Edisi Revisi VI). Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, Rayandra. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada.
- Badriah, Umi dan Herminingrum, Wiwiek. 2003. *Cara Pembuatan Batik Tulis*. Jakarta: Direktorat Menengah Kejuruan Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional.
- Bastomi, Suwaji. Tanpa Tahun. *Kebudayaan Apresiasi Seni Pendidikan Seni*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Dalidjo dan Mulyadi. 1983. *Pengenalan Ragam Hias Jawa IB*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, S.B. 2002. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, S.B. dan Zain, Aswan. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Faisal, Sanapiah. 1982. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Hamalik, Oemar. 2004. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Martadi, dkk. 2003. *Buku Pedoman Penulisan Skripsi Jurusan Seni Rupa*. Surabaya: Unesa University Press.

- Moleong, Lexy. 2009. *Metodologi Penelitian Kualitatif (Edisi Revisi)*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ratyaningrum, Fera dan Muwardani, Nunuk Giari. 2005. *Kriya Tekstil*. Surabaya: Unesa University Press.
- Riyanto, Yatim. 2007. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kualitatif dan Kuantitatif*. Surabaya: Unesa University Press.
- Rustarmadi. 2002. *Metodologi Penelitian*. Surabaya: Unesa University Press.
- Sadiman, Arief; Rahardjo; Haryono, Anung; Rahardjito. 2010. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Setiadarma, Wayan. 2006. *Produksi Media Pembelajaran*. Surabaya: Unesa University Press.
- Sukardi. 2003. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Susanto, Mikke. 2002. *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah Seni Rupa*. Yogyakarta: Kanisius.
- Utoro, Bambang dan B. A, Kuwat. 1979. *Pola-pola Batik dan Pewarnaan*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Wulandari, Ari. 2011. *Batik Nusantara: Makna Filosofis, Cara Pembuatan dan Industri Batik*. Yogyakarta: C. V. Andi Offset.