



Eksplorasi Implementasi Teknik Membuat Tulis dengan Canting Elektrik dan Teknik Colet untuk Siswa Jenjang SMP

Sekti Pratiwi,^{1*} Indar Sabri,¹ Djuli Djatirambudi,¹ Anik Juwairiyah¹

¹Megister Pendidikan Seni budaya, Program Pascasarjana, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

Email: sekti pratiwi80@gmail.com, indarsabri@unesa.ac.id,
djulidjatiprambudi@unesa.ac.id, anikjuwairiyah@unesa.ac.id

*Korespondensi

Article History: Received: 30-05-2025, Revised: 21-09-2025, Accepted: 21-05-2025, Published: 30-09-2025

Abstrak

Batik merupakan warisan budaya bangsa Indonesia. Sekolah yang mampu mengembangkan batik adalah sangat efektif dan memiliki kebermanfaatan untuk semua kalangan. Hal ini relevan dengan mata pelajaran Seni budaya pada jenjang SMP. Penelitian ini bertujuan untuk memperkenalkan Batik kepada siswa sebagai langkah melestarikan batik serta membelajarkan bahwa berkarya batik itu mudah dan bisa dilakukan oleh siswa jenjang SMP. Penelitian ini bersifat kualitatif dan menggunakan metode Design Based Research (DBR) untuk menghasilkan produk hasil pembelajaran yang efektif. Kemudian daripada itu, penelitian ini menerapkan metode Design-Based Research (DBR) dengan model Reeves, yang berorientasi pada pengembangan solusi berbasis praktik dalam konteks pendidikan. Metode ini sejalan dengan pendekatan penelitian dan pengembangan (Research and Development/ R&D), yang bertujuan untuk menciptakan atau menyempurnakan produk agar lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna. Secara konseptual, DBR menekankan proses praktek yang mencakup identifikasi masalah, perancangan, implementasi, serta evaluasi produk secara sistematis. Hasil penelitian pengembangan teknik dengan canting elektrik dan teknik colet memberi kemudahan dan efekti kepada siswa jenjang SMP sehingga dapat meningkatkan keterampilan siswa SMP secara signifikan. Eksplorasi implementasi canting elektrik dan teknik colet mudah dan efisien dilakukan untuk memproduksi karya batik. Dibandingkan dengan alat canting konvensional. Efisien dari segi hemat bahan, dan alat, serta hemat waktu serta tenaga. Kelebihan lain adalah dapat menghasilkan warna yang lebih kaya dan beragam termasuk pencapaian gradasi warna dan sebagai branding kain Batik.

Kata Kunci:

batik tulis; canting elektrik; eksplorasi; teknik colet

Abstract

Batik is a cultural heritage of the Indonesian nation. Schools that can develop batik are very effective and have benefits for all groups. This is relevant to the Arts and Culture subject at the junior high school level. This study aims to introduce *Batik* to students as a step towards preserving Batik and teaching them that creating *Batik* is easy and can be done by junior high school students. This research is qualitative and uses the Design-Based Research (DBR) method to produce effective learning outcomes. Furthermore, this study applies the Design-Based Research (DBR) method with the Reeves model, which is oriented towards developing practice-based solutions in an educational context. This method is in line with the research and development (R&D) approach, which aims to create or refine products to better suit user needs. Conceptually, DBR emphasizes a practical process that includes problem identification, design, implementation, and systematic product evaluation. The results of the research on the development of techniques using electric *canting* and *colet* techniques provide

convenience and effectiveness to junior high school students, thereby significantly improving their skills. Exploring the implementation of electric *canting* and the *colet* technique is easy and efficient for producing batik. Compared to conventional canting, it is efficient in terms of saving materials and tools, as well as saving time and effort. Another advantage is the ability to produce richer and more varied colors, including achieving color gradation, and serving as a branding tool for *batik* fabrics.

Keywords:

colet technique; electric *canting*; exploration; hand-drawn batik



This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

Pendahuluan

Pendidikan merupakan elemen krusial dalam kehidupan manusia sebagai generasi yang akan mewarisi bangsa, serta memiliki kemampuan untuk bersaing di tingkat global. Dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat (1) disebutkan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana yang dirancang agar siswa dapat mengembangkan potensi diri secara aktif sehingga siswa memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Ichsan & Hadiyanto, 2021). Pendidikan berperan penting dalam membentuk generasi muda menjadi warga negara yang berpengetahuan tentang seni budaya, dan keterampilan. Seni budaya dan Keterampilan merupakan bidang belajar yang berkaitan. Pengetahuan seni budaya dan penerapannya dalam kajian keterampilan menjadi topik yang penting dalam memfasilitasi pemahaman tersebut. Disadari atau tidak pendidikan merupakan hal terpenting untuk membentuk kepribadian atau karakter.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 262 tahun 2022 terkait struktur Kurikulum Merdeka untuk Pendidikan Menengah Pertama, Mata pelajaran Seni budaya, terdapat alokasi waktu 3 jam pelajaran setiap minggunya, dan 1 jam tambahan untuk mengerjakan Proyek P5, dimaksudkan materi dan praktek terlaksana dalam 3 jam pelajaran, dan 1 jam praktek berkarya. Seni budaya merupakan salah satu mata pelajaran di semua sekolah di Indonesia, yang mempelajari tentang kesenian, kebudayaan, dan keterampilan, yaitu cabang seni lukis, seni musik, seni tari, dan seni drama. Mata pelajaran seni budaya merupakan aktivitas belajar yang menampilkan karya seni estetik, artistik dan kreatif yang berakar pada norma, nilai, perilaku, dan produk seni budaya bangsa. (Prastowo, 2019). Pada jenjang SMP mata pelajaran Seni budaya, salah satu materi yang dipelajari adalah seni lukis, tepatnya di kelas IX. Dalam proses pembelajaran seni lukis, terdapat dua penilaian yaitu pengetahuan dan keterampilan. Sedangkan media pembelajaran sangat menentukan keberhasilan siswa dalam memahami pengetahuan seni lukis, untuk kemudian diwujudkan dalam hasil keterampilannya yaitu karya lukis. Dalam prosesnya tentunya disebut sebagai kegiatan melukis.

Berkaitan dengan uraian di atas, kegiatan melukis ini dikembangkan dalam seni lukis batik dengan teknik *colet*, seperti proses melukis pada kanvas. Terdapat beberapa hambatan dalam proses pembelajaran seni lukis batik, baik keterbatasan media maupun pengajaran yang kurang menarik dan kurang interaktif. Sering dijumpai pembelajaran seni budaya dilakukan secara konvensional seperti mata

pelajaran lain, atau secara klasikal. Sehingga peningkatan keterampilan siswa sering tidak tercapai maksimal, hanya beberapa siswa yang memenuhi nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Padahal seni rupa sebagai ekspresi memerlukan pemahaman secara teoritis dan juga praktis, yang pada akhir kegiatan belajar menghasilkan sebuah karya sebagai implementasi pembelajaran dan ketuntasan belajar.

Peneliti menggunakan ketercapaian keterampilan siswa dari hasil belajar Seni budaya. Dalam proses belajar mengajar seni budaya, siswa memahami konsep, materi dan pemahaman sebagai standar ketuntasan nilai pengetahuan, disamping itu terdapat nilai keterampilan. Dalam hal ini, peneliti menunjukkan peningkatan nilai keterampilan dari hasil belajar diperoleh siswa dalam materi seni lukis batik.

Beberapa penelitian telah dilakukan terkait membatik seperti penelitian Fitrianiingsih, (2019), penelitian Anwar & Ratyaningrum (2025), dan penelitian Saputri et al. (2023). Penelitian ini melengkapi penelitian terdahulu yang sudah ada dengan mengajukan kebaruan dengan penelitian terdahulu tersebut yakni pada eksplorasi implementasi teknik membatik tulis dengan *canting* elektrik dan teknik *colet* untuk siswa jenjang SMP untuk meningkatkan keterampilan berkarya lukis batik. Keterampilan berkarya lukis batik yang dimaksudkan adalah membuat batik lukis dengan teknik *colet* pada tahap pewarnaan dan memakai alat *canting* elektrik sebagai alat pokoknya. Pengembangan melukis, karena membatik dengan teknik *colet* sama dengan teknik melukis, mencolet warna dengan kuas. Khususnya pada teknik pewarnaannya dengan memakai alat kuas. Pembelajaran lukis dengan alat *canting* elektrik merupakan pengembangan alat dari *canting* manual, memanfaatkan sumber panas dari listrik, sehingga memudahkan siswa untuk menggunakannya pada proses mencanting. Seiring dengan kemudahan pemakaian *canting* elektrik ini, sebagai media pembelajaran interaktif menjadi salah satu alternatif membuat suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan kemampuan melukis siswa kelas IX SMPN 1 Bandar Kabupaten Pacitan.

Penggunaan media pembelajaran *canting* elektrik dapat digunakan sebagai media branding untuk tujuan tertentu. Membatik bisa dikerjakan dengan mudah dan praktis. Mudah artinya bisa dilakukan oleh siapa saja, dengan alat yang dilengkapi dengan pengaturan panasnya. Mudah juga pewarnaannya, dicolet dengan kuas. Tanpa harus celup warna berkali-kali. Efektif adalah mengurangi jumlah peralatan, jika sebelum dengan *canting* elektrik, memerlukan minimal 3 *canting*, yang maknainya bergantian sesuai desainnya, titik, garis, blok, jika memakai *canting* elektrik satu *canting* bisa bergantian mata *canting*nya. Selain itu juga memerlukan wajan untuk memanaskan malam dan juga kompor, serta meniup berkali-kali untuk menghindari ndemblok karena terlalu panas *canting*nya. Dengan *canting* elektrik dilengkapi pengaturan panas, sehingga tinggal memutar dengan tangan kiri, kemudian tangan kanan lanjut mencanting.

Adanya kemudahan dan keefektifan pemakaian *canting* elektrik ini bisa meningkatkan keterampilan murid dalam berkarya batik tulis dengan teknik *colet*. Hal ini diuji cobakan dan telah dilakukan di SMP Negeri 1 Bandar Kabupaten Pacitan. Pembelajaran bermakna, dengan adanya suasana belajar yang menyenangkan, semua peserta didik terlibat, memberi pengalaman dan keterampilan, serta meningkatkan keterampilan peserta didik. (Arikunto, 2010)

Metode

Fokus dari studi ini adalah eksplorasi implementasi teknik batik tulis dengan canting elektrik dan teknik colet untuk siswa jenjang SMP. Hal ini relevan dengan Pendidikan karakter dan implementasi dalam pembelajaran (Jihad Penelitian ini timbul dari kesadaran peneliti terhadap permasalahan dalam proses pembelajaran, khususnya terkait pada keterampilan berkarya batik tulis siswa SMP. Penelitian ini bersifat kualitatif dan menggunakan metode Design Based Research (DBR) untuk menghasilkan produk hasil pembelajaran yang efektif. DBR menurut Plomp adalah suatu pendekatan sistematis dalam proses desain pendidikan dan instruksional yang melibatkan tahapan analisis, desain, evaluasi, dan revisi demi mencapai hasil yang optimal (Puntambekar, 2018).

Menurut Sugiono (2019), penelitian pengembangan adalah metode riset yang bertujuan menghasilkan produk khusus serta menguji seberapa efektif produk tersebut. Sementara itu, design research merupakan jenis penelitian yang dapat diterapkan dalam konteks pendidikan dengan tujuan merancang atau mengembangkan solusi yang berguna untuk mengatasi masalah dan mengoptimalkan potensi dalam bidang pendidikan. Fokus dari penelitian ini terletak pada pengembangan teknik batik tulis dengan canting elektrik dan teknik colet untuk meningkatkan keterampilan pada siswa SMP. Penggunaan metode ini dipilih karena hasil yang diharapkan adalah peningkatan keterampilan siswa SMP dalam membuat karya batik tulis sebagai produk akhir pembelajaran seni budaya. Tahapan desain awal penelitian mencakup proses dari awal riset hingga penyelesaian akhir.

Menurut Borg dan Gall bahwa penelitian dan pengembangan (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau menguji produk-produk yang digunakan dalam konteks pendidikan dan pembelajaran (Setiawan et al., 2021). Penelitian ini menerapkan metode Design-Based Research (DBR) dengan model Reeves, yang berorientasi pada pengembangan solusi berbasis praktik dalam konteks pendidikan. Metode ini sejalan dengan pendekatan penelitian dan pengembangan yang bertujuan untuk menciptakan atau menyempurnakan produk agar lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna. Secara konseptual, DBR menekankan proses praktek yang mencakup identifikasi masalah, perancangan, implementasi, serta evaluasi produk secara sistematis. Dalam penelitian ini, alat canting elektrik dan teknik colet diterapkan sebagai solusi inovatif dalam pembelajaran seni lukis batik. Dengan demikian, metode ini tidak hanya menghasilkan produk yang aplikatif, tetapi juga berkontribusi pada pengembangan teori dan praktik pendidikan.

Penelitian pengembangan adalah suatu proses atau rangkaian langkah yang bertujuan untuk menciptakan produk baru atau meningkatkan produk yang sudah ada dengan tingkat pertanggungjawaban yang tinggi (Nurjaya et al., 2023). Artinya, desain penelitian pengembangan selalu berfokus pada pengembangan atau produksi produk. Dalam mengembangkan produk baru atau meningkatkan produk yang ada, aspek penting adalah memenuhi kebutuhan subjek yang sedang diteliti. Dengan demikian, berdasarkan berbagai definisi yang diberikan oleh para ahli, dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan adalah jenis penelitian yang digunakan untuk menciptakan produk baru atau meningkatkan produk yang sudah ada sesuai dengan kebutuhan masyarakat. Proses ini dilakukan secara sistematis untuk mengatasi permasalahan yang ada.

Penelitian berbasis desain adalah penelitian yang memusatkan perhatian pada proses perancangan dan pengembangan produk sebagai solusi untuk mengatasi

tantangan dalam konteks praktik pendidikan. Oleh karena itu, metode Design Based Research (DBR) menjadi relevan untuk digunakan dalam penelitian yang bertujuan menciptakan produk sebagai solusi bagi permasalahan riset. Pada penelitian ini, fokus pengembangan tertuju pada peningkatan keterampilan siswa dalam proses pembelajaran membatik batik tulis dengan alat canting elektrik dan teknik colet. Menurut Wahyuliana, (2010), Teknik ciprat dan oles sesuai diajarkan pada siswa SMP, karena terdapat kemudahan dalam proses pewarnaan. Proses pengembangan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan siswa ini mengikuti langkah-langkah yang ditetapkan dalam Design Based Research (DBR) dengan merujuk pada model Reeves (Monica et al., 2021).

Langkah-langkah penelitian Design Based Research (DBR) menurut Model Reeves mencakup beberapa tahapan yang melibatkan kolaborasi antara peneliti dan praktisi. Pertama, tahap identifikasi dan analisis masalah yang dilakukan secara bersama untuk memahami permasalahan dengan lebih mendalam. Kedua, peneliti mengembangkan solusi berdasarkan teori, prinsip desain yang ada, dan inovasi teknologi sebagai acuan dalam pengembangan produk. Tahap ketiga adalah proses uji coba dan perbaikan solusi secara praktis untuk memastikan keefektifan dan kualitas produk yang dihasilkan. Terakhir, tahap refleksi dilakukan untuk menghasilkan prinsip-prinsip desain yang lebih baik dan meningkatkan implementasi solusi secara praktis (Nurjaman & Hamdu, 2018).

Pada tahap refleksi ini, peneliti mengevaluasi kelebihan dan kelemahan alat canting elektrik dan teknik colet setelah melalui serangkaian uji coba. Evaluasi ini melibatkan ahli di bidang media pembelajaran seni budaya dan pengrajin batik di Kabupaten Pacitan. Sehingga dapat meningkatkan kualitas dan implementasi solusi yang telah dikembangkan. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa produk akhir dari penelitian, yaitu hasil karya batik yang berbentuk barang yaitu karya batik tulis dapat memberikan manfaat yang maksimal bagi siswa SMP dalam memahami materi seni lukis batik yang kompleks seperti pemahaman alat dan bahan serta penggunaan alat canting elektrik yang mudah, hemat dan efisien. Serta teknik colet yang efisien dan menghasilkan warna yang lebih artistik.

Hasil dan Pembahasan

Dengan menerapkan metode Design-Based Research (DBR) penelitian ini juga menggunakan model Reeves untuk mengeksplorasi dan menganalisis pengembangan keterampilan membatik siswa dengan menggunakan alat canting elektrik dan teknik colet sebagai media pembelajaran seni lukis batik di SMPN 1 Bandar Kabupaten Pacitan. Tahapan penelitian mencakup identifikasi dan analisis masalah, perancangan solusi, implementasi, serta evaluasi efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran seni lukis batik masih menghadapi kendala, terutama dalam meningkatkan pemahaman langkah-langkah membatik dan menerapkan alat membatik, serta waktu yang relative lama, karena masih memakai alat batik konvensional, berupa canting konvensional dengan pengapian untuk melehkan malam, serta pewarnaan yang membutuhkan waktu lama, sehingga mengakibatkan banyak siswa yang tidak selesai karyanya dalam satu semester. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, teknik membatik dengan canting elektrik dan teknik colet dikembangkan sebagai solusi inovatif yang mampu menyajikan media pembelajaran secara visual dan sistematis. Uji kelayakan oleh ahli pendidikan menunjukkan bahwa media ini efektif

dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan memudahkan siswa untuk berkarya serta mampu meningkatkan keterampilannya.

Peneliti menemukan hasil telaah yaitu alat canting konvensional dan teknik pewarnaan celup seperti yang telah diajarkan dianggap sulit dan menyebabkan siswa tidak 100 % tuntas berkarya sebagai hasil belajarnya. Hal ini menunjukkan bahwa alat canting elektrik dan teknik colet sebagai media pembelajaran memiliki potensi besar untuk dikembangkan lebih lanjut guna meningkatkan efektivitas pembelajaran seni lukis batik. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan kontribusi terhadap inovasi dalam media pembelajaran seni budaya, tetapi juga memperkuat penerapan DBR sebagai pendekatan yang sistematis dalam mengembangkan solusi berbasis praktik di bidang Pendidikan, serta memberi keterampilan sebagai bekal berwirausaha siswa.

Identifikasi dan Analisis Masalah Hasil Studi Pendahuluan

Pembelajaran seni budaya merupakan cabang ilmu yang mempelajari dan berkarya dengan berbagai alat dan bahan. Terdapat proses memahami seni dan proses kerkesenian atau berkarya yang dalam prosesnya membutuhkan keterampilan. Tujuan utamanya adalah untuk memahami, menginterpretasikan, dan menerapkan dalam bentuk karya seni sebagai hasil belajarnya. Pembelajaran seni budaya melampaui sekadar pengetahuan seni dan budaya semata. Ia juga mengajarkan keterampilan analitis, kritis, dan interpretatif dalam implementasi ke dalam bentuk karya. Pelajaran seni budaya adalah pembelajaran yang fokus pada karya seni estetis, artistik, dan kreatif yang berakar pada norma, nilai, perilaku, dan produk seni budaya bangsa. Pelajaran ini meliputi berbagai bentuk seni seperti seni rupa, seni musik, seni tari, dan keterampilan. Tujuan utamanya adalah mengembangkan kreativitas, apresiasi, dan pemahaman terhadap seni dan budaya, serta meningkatkan peran serta dalam seni budaya pada tingkat lokal, regional, dan global. Pembelajaran seni budaya adalah pendidikan seni yang berbasis budaya (Sachari, 2006). Seni budaya merupakan dasar terbentuknya kepribadian manusia, identitas seseorang, masyarakat, dan bangsa (Tillar, 2002). Pendidikan seni budaya dan keterampilan memiliki peranan dalam pembentukan pribadi siswa yang harmonis dengan memperhatikan kebutuhan perkembangan siswa (Desyandri, 2008). Kesenian adalah karya manusia yang menyetengahkan keindahan dan diciptakan manusia berupa produk berbagai macam yang dapat memberi nikmat, baik fisik maupun rohani. Seni budaya adalah keahlian dalam aktivitas mengekspresikan ide-ide dan pemikiran estetik, termasuk mewujudkan kemampuan dan imajinasi pandangan atas beberapa benda, karya, atau suasana yang dapat menghadirkan rasa indah. Pendidikan Seni adalah Pendidikan dengan menggunakan seni sebagai maediannya, yang diharapkan dapat memicu murid ke arah kedewasaan sebagai manusia yang bermartabat (Rohidi, 2011). Tujuan pendidikan seni adalah mengembangkan sikap apresiatif, kreatif, dan ekspresif yang mengarahkan pada pengembangan dimensi kognitif, efektif, kreatif, dan psikomotorik secara seimbang (Trianto, 2017). Saat mempelajari seni budaya, siswa diajak untuk melakukan refleksi terhadap karya-karya seni yang sudah ada. Kemudian mengarah pada meniru, membuat, merubah, serta berkarya seni.

Pembelajaran seni budaya tidak hanya berkaitan dengan mengetahui apa yang ada pada karya seni, tetapi juga mengenai bagaimana karya-karya seni tersebut dibuat, dikerjakan dan menjadi sebuah karya. Siswa diberi kesempatan untuk belajar dari

kesalahan masa lalu dan mengeksplorasi bagaimana peristiwa-peristiwa tersebut dapat memberikan wawasan untuk masa depan. Dengan demikian, Pembelajaran seni budaya tidak hanya mengasah pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga memainkan peran penting dalam membentuk kesadaran, identitas, dan kewarganegaraan siswa dalam masyarakat global (Widiadi, 2020).

Proses pembelajaran Seni budaya ini terstruktur dalam tiga tahap: perencanaan, implementasi, dan evaluasi. Dalam tahap perencanaan, guru bertanggung jawab untuk menyusun Aktivitas Pembelajaran Tahunan (ATP) dan modul ajar, sementara sekolah menangani Kalender Operasional Sekolah (KOSP). ATP, KOSP, dan modul ajar dirancang dengan mematuhi prinsip-prinsip yang terkandung dalam Kerangka Kurikulum Merdeka. Perencanaan tersebut mendukung pendekatan pembelajaran yang kontekstual dan relevan dengan kebutuhan siswa (Sofia & Basri, 2023).

Proses evaluasi dalam pembelajaran sejarah di Kurikulum Merdeka dikenal sebagai asesmen, yang melibatkan tiga jenis: diagnostik, formatif, dan sumatif. Sistem evaluasi ini dirancang untuk memberikan pemahaman yang holistik terhadap perkembangan pemahaman dan keterampilan siswa. Profil Pelajar Pancasila menjadi salah satu tujuan utama Kurikulum Merdeka, bertujuan untuk membentuk karakter dan nilai-nilai Pancasila pada setiap pelajar. Prinsip-prinsip yang terkandung dalam setiap tahap perencanaan, implementasi, dan evaluasi diarahkan untuk mencapai tujuan ini (Sofia & Basri, 2023). Bahan ajar seni budaya dapat mengembangkan potensi peserta didik, bakat dan minatnya serta memahami seni dan budaya bangsa, mempertahankan dan melestarikan budaya bangsa pada saat ini, serta lebih berkembang untuk berkarya dan berbudaya.

Pelajaran seni budaya seringkali dianggap sulit dan membosankan oleh sebagian siswa karena merasa tidak bisa menggambar. Terbatasnya pemahaman dan motivasi siswa dalam pembelajaran seni budaya dapat memberikan tantangan yang cukup besar bagi guru. Dalam konteks ini, penting untuk mencari cara inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran seni budaya dan merangsang minat siswa dalam belajar seni budaya (Saidillah, 2018). Peningkatan keterampilan tergantung pada berbagai faktor, namun perhatian utamanya adalah pada tingkat pemahaman dan motivasi siswa. Menurut Purwanto pemahaman merupakan kemampuan seseorang dalam mengerti arti, konsep, situasi, serta fakta yang dikenalnya (Ramadhani et al., 2020). Siswa dianggap memiliki keterampilan dan kreatif ketika mampu menjelaskan atau menguraikan secara rinci dan menunjukkan karyanya dengan menggunakan bahasa sendiri. Mereka dapat menerapkan pelajaran yang dipetik dari materi yang dipelajari untuk memahami dan membuat karya. Teknik analisis data pada penelitian ini dilakukan menggunakan cara kualitatif serta kuantitatif. Data kualitatif berupa data deskripsi tentang saran, kritik, serta masukan yang dilakukan oleh validator. Data kuantitatif dijelaskan berupa angka berdasarkan penilaian oleh validator dengan kriteria perhitungan skala likert dan prosentase skor kelayakan juga berdasarkan interpretasi perhitungan skala likert.

Tabel 1. Skala Likert

Pernyataan	Skala nilai
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup baik	3

Kurang baik	2
Tidak baik	1

Sumber: Ridwan, 2010

Kriteria pada skala likert tersebut digunakan dengan pertimbangan sebagai berikut :

- 5 = sangat baik : bisa digunakan tanpa revisi
- 4 = baik : bisa digunakan tanpa revisi
- 3 = cukup baik : bisa digunakan dengan sedikit revisi
- 2 = kurang baik : bisa digunakan dengan banyak revisi
- 1 = tidak baik : belum bisa digunakan serta masih memerlukan banyak revisi.

Tabel 2. Persentase Skala likert

Persentase	kategori
0 % - 20 %	Tidak baik
21 % - 40 %	Kurang baik
41 % - 60 %	Cukup baik
61 % - 80 %	Baik
80% - 100 %	Sangat Baik

Sumber: Data penelitian, 2025

Analisis inovasi teknik membatik tulis dengan canting elektrik dan teknik colet untuk meningkatkan keterampilan melukis siswa jenjang SMP , berdasarkan kriteria dan persentase penilaian di atas, analisis validitas batik tulis dinyatakan baik/layak jika persentasenya lebih dari 61 %. Adapun skala persentase untuk menentukan kevalidan metode penciptaan memakai rumus sebagai berikut:

$$\text{Skala persentase} = \frac{\text{Jumlah skor hasil validasi} \times 100 \%}{\text{Jumlah skor tertinggi}}$$

Keterangan:

Jumlah skor validasi yaitu jumlah skor berdasarkan skala likert dari para ahli. Jumlah skor tertinggi berdasarkan skala likert yaitu 5. Hasilnya berupa nilai presentase sesuai kategori.

Analisis respon peserta didik. Angket respon siswa digunakan demi mengetahui gagasan siswa terhadap penerapan metode pembelajaran melalui alat canting elektrik dan teknik colet sebagai teknik yang dikembangkan. Respon siswa dianalisis secara deskriptif kualitatif dengan persentase seperti berikut:

$$P = \frac{A \times 100 \%}{B}$$

Keterangan :

P = Persentase

A = Jumlah penilaian keseluruhan siswa

B = Jumlah penilaian maksimal

Kriteria penilaian respon siswa mengacu pada interval di bawah ini :

- P > 80 = sangat baik
- 70 < P < 80 = baik
- 60 < P < 70 = cukup baik
- P < 60 = kurang baik

Untuk menganalisis kendala dan hambatan selama pelaksanaan pembelajaran akan dilakukan dengan mengumpulkan , mendiskusikan, serta mengevaluasi saran-masukan yang diberikan pengamat untuk kegiatan pembelajaran yang telah disarankan.

Lembar penilaian pada penelitian ini ada dua yaitu nilai hasil karya batik tulis siswa dan pengamatan proses berkarya siswa serta pengamatan sikap. Teknik yang digunakan untuk menganalisis data nilai hasil karya batik tulis adalah deskriptif kualitatif.

Siswa dinyatakan tuntas apabila mencapai nilai > 75 sebagai batas penguasaan materi untuk selesainya pembelajaran > 75 %. $P \text{ klasikal} = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100 \%$ Siswa dinyatakan tuntas belajarnya apabila telah mencapai >75 sebagai ukuran nilai KKM. Ketuntasan grade dihitung menggunakan cara membagi jumlah siswa yang tuntas sama jumlah seluruh siswa. Hasil pembagian kemudian dikalikan dengan 100, sehingga diketahui ketuntasan belajar secara klasikal. Ketuntasan klasikal dinyatakan berhasil jika pada kelas tersebut terdapat >75 % siswa tuntas belajar. Pada akhirnya dibandingkan dengan pencapaian nilai siswa tahun sebelumnya pada bab seni lukis. Berikut ini dokumentasi hasil karya siswa batik tulis dengan canting elektrik dan teknik colet.

Tabel 3. Bahan yang digunakan untuk mengetahui keefektifan canting elektrik

No	Peralatan Mambatik	Canting Konvensional	Canting Elektrik	Keterangan
1	Kepala Canting	ada	ada	Elektrik tidak meniup
2	Elemen pemanas	minyak/api	listrik	Elektrik dengan kabel dan pengatur panas
3	Tangkai Kayu	ada	ada	
4	Kompor	ada	-	
5	Wajan	ada	-	
6	Tempat Celup Warna	ada	-	
7	Kuas	celup sebanyak -warna	ada	Dicolet

Sumber: Data penelitian, 2025

Bagian-bagian dari canting elektrik yaitu, sumber panas listrik, terdapat pengatur panas pada kabel. Mata canting tersedia 3 jenis, untuk cecek, garis dan blok. Diganti sesuai kebutuhan. Lubang canting terbuat dari tembaga, tidak peru meniup. Gagang canting dari kayu, nyaman saat dipegang.



Gambar 1. Hasil karya siswa melalui uji kelayakan
Sumber: Data penelitian, 2025

Gambar di atas menunjukkan alat canting elektrik, desain batik dan karya batik tulis dalam uji coba kelayakan pada ujian kelas studio pascasarjana UNESA pada bulan Januari 2025. Karya batik hasil pencantingan dengan canting elektrik dan teknik colet menampilkan warna dengan gradasi dan kekuatan warna yang sesuai dengan desain. Deskripsi awal produk meliputi langkah-langkah yang ditempuh peneliti sesuai situasi yang dialami peneliti. Mata pelajaran senibudaya cabang seni rupa pada siswa SMP kelas IX adalah berkarya lukis dengan berbagai teknik dan media. Pada kelas sebelumnya siswa telah mempelajari tahapan melukis dan berkarya Lukis pada bahan kertas, kanvas, dan gerabah. Dalam arti siswa telah memiliki bekal keterampilan melukis.

Dengan bekal melukis inilah peneliti memiliki gagasan untuk membatik dengan teknik lukis atau colet. Sedangkan materi dalam buku guru dan buku siswa membatik adalah dengan alat konvensional, dan telah juga penulis lakukan pada kelas IX di tahun sebelumnya. Mendapat hambatan dan kesulitan, sehingga banyak karya siswa yang tidak selesai sesuai target waktu. Sehingga nilai siswa kurang maksimal, serta karya yang dihasilkan dalam jumlah sedikit. Dari beberapa revisi, maka peneliti mengambil alat canting elektrik untuk berkarya batik tulis. Diharapkan dapat meningkatkan keterampilan melukis siswa berkembang menjadi keterampilan berkarya batik. Sesuai dengan langkah-langkah yang tertuang di RPP, peneliti melakukan penelitian, belajar dan berkarya Bersama siswa SMPN 1 Bandar.

Dari pertemuan satu kelas berkembang ke lima kelas , semua siswa merasa senang dan pemahaman pemakaian canting elektrik berjalan lancar. Pengadaan alat dan bahan juga mendapat dukungan dari pihak sekolah, sehingga siswa tinggal mengerjakan karya batik. Dalam kurun waktu satu semester, banyak karya berhasil diselesaikan dan mendapat tanggapan positif berupa karya yang layak digunakan untuk bahan baju, dan udeng.



Gambar 2. Hasil Karya dari penerapan canting elektrik dan teknik colet siswa SMP
Sumber: Data penelitian, 2025

Desain dan pencantingan dilanjutkan pewarnaan dengan teknik colet. Teknik Colet yaitu dengan alat kuas dan mencoletkan warna, seperti melukis. Warna yang sama ditorehkan semua, berikutnya warna kedua dan seterusnya. Kelebihan dari teknik celup seperti saat sebelum menerapkan teknik colet adalah, lebih mudah, lebih cepat, dan juga bisa membuat gradasi warna seperti melukis.

Uji coba terbatas dilakukan peneliti pada beberapa kegiatan. Sebagai salah satu contohnya pada saat ujian kelas studio, karya batik siswa dari hasil pengembangan teknik membatik dengan canting elektrik dan teknik colet mendapat revisi dari dosen penguji. Dikombinasikan desain pada motif khas Pacitan dengan corak-corak baru, sehingga kaya motif dan bernuansa baru, sehingga nampak kreativitasnya. Pertahankan teknik terutama saat mewarnai, sehingga kecerahan warna tetap dipertahankan. Kuatkan teknik coletnya, sehingga nampak kekhasan batik lukis dan bisa menjadi branding kain batik ini.

Pada uji coba kelompok kecil di forum sekolah, yaitu mendapat tanggapan bahwa pewarnaan nampak sempurna, sehingga bisa menutupi kekurang sempurnaan pencantingan, hal ini perlu dipelajari lebih detail, yaitu pencantingan lebih telaten dan hati-hati. Warna dan desain nampak berbeda dan baru. Kelompok besar MGMP, lanjutkan dengan memperkaya desain dan memperbanyak produk, serta perlu dipatenkan bisa menjadi usaha kreatif.

Adanya canting elektrik membuktikan bahwa membatik akan menjadi lebih mudah. Serta menghemat peralatan dari pada canting konvensional. Yaitu hemat kompor, hemat bahan bakar, hemat wajan, hemat energi, karena tidak meniup. Didukung dengan teknik colet pada pewarnaan, sehingga hemat alat celup dan juga lebih kaya warna. Gradasi juga bisa dicapai dengan alat kuas. Lebih mudah dan efektif.

Kesimpulan

Eksplorasi implementasi teknik membatik tulis dengan canting elektrik memberi kemudahan pada siswa berkarya batik tulis. Hal ini ditunjukkan dari cepatnya siswa menerapkan canting elektrik untuk mencanting pada proses awal membatik. Serta siswa yang mampu dalam jumlah yang besar, yaitu 24 dari sejumlah 32 siswa dalam satu kelas. Belajar secara singkat pada 3 pertemuan tatap muka pembelajaran di kelas. Membuat karya batik tulis dengan teknik colet pada proses pewarnaan efisien dilakukan siswa jenjang SMP. Efektif dari segi alat dan juga hemat dari segi waktu, sehingga anak tidak merasa jenuh dan bosan. Serta mengasah kemampuan anak memakai kuas yang sebelumnya sudah biasa dilakukan.

Uji kelayakan canting elektrik dan teknik colet dapat meningkatkan keterampilan siswa jenjang SMP, teruji baik di uji kelompok kecil maupun uji kelayakan di lapangan. Hal ini ditunjukkan dari jumlah karya siswa satu kelas sejumlah 32 siswa, karya berhasil layak sejumlah 27 karya batik. Hasil ini menunjukkan bahwa pengembangan teknik membatik tulis dengan canting elektrik dan teknik colet dapat meningkatkan keterampilan siswa jenjang SMP. Hasil karya batik dari pengembangan teknik membatik tulis dengan canting elektrik dan teknik colet memberikan kontribusi terhadap sekolah berupa batik sebagai karya sekolah. Memberikan kontribusi pada pengrajin batik bahwa teknik colet memberi keunggulan daripada teknik celup . yaitu dengan teknik colet memberikan ciri khas kaya warna dengan sekali sapuan, serta dapat menghasilkan gradasi warna. tanpa harus berkali-kali celup.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada Ketua Jurusan Pendidikan Pascasarjana UNESA, Prof. Dr. Anik Juwariyah, S.Sn., Dosen Pembimbing Dr. Indar Sabri, M.Pd., Kepala Sekolah SMPN 1 Bandar, Deni Yuli K., M.Or., Ketua MGPM Seni budaya Kabupaten Pacitan. Ninik Setiyani, M.Pd. serta guru Seni budaya SMPN 2 Bapak Hanif Syaifudin, S.Pd. dan guru Seni budaya SMPN 3 Bandar Bapak Amy Wisma, S.Pd. Terima kasih juga kepada Batik Saji Pacitan yang telah bersedia memberikan waktu dan kesempatan penulis untuk studi banding. Tak lupa kepada warga sekolah SMPN 1 Bandar sebagai tempat penelitian.

Referensi

- Anwar, C., & Ratyaningrum, F. (2025). Penerapan Pembelajaran Talenan Kayu Sebagai Media Berkarya Batik Tulis Oleh Siswa Kelas X SMAN 2 Sidoarjo. *Jurnal Seni Rupa*, 13(1), 17-26.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktik)*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Fitrianingsih, N. (2019). Kemampuan Berkarya Batik Tulis Siswa Kelas XI SMKN 3 Sungguminasa Kabupaten Gowa. *Skripsi*. Universitas Negeri Makassar.
- Ichsan, F. N., & Hadiyanto, H.(2021). Implementasi Perencanaan Pendidikan Dalam Meningkatkan Karakter Bangsa Melalui Penguatan Kurikulum. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 4(3), 541- 551. <https://doi.org/10.30605/jsgp.4.3.2021.1203>.
- Indonesia. (2004). Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta.Presiden Republik Indonesia. Pusat Data dan Informasi Pendidikan, Balitbang Depdiknas. <https://pusmendik.kemdikbud.go.id/pdf/file-154>.
- Indonesia. (2022). Permendikbud Nomor 262 Tahun 2022 tentang Struktur Kurikulum Merdeka. https://ditpsd.kemdikbud.go.id/transisipaudsd/file/download/kepmendikbudristek_no_262_tahun_2022.
- Jihad, A. (2010). *Pendidikan Karakter Teori dan Implementasi*. Jakarta: Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Menengah
- Monica, R., Ricky, Z., & Estuhono, E. (2021). Pengembangan Modul IPA Berbasis Model Research Based Learning pada Keterampilan 4C Siswa Sekolah Dasar. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4470–4482. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1470>.
- Nurjaman, A. I., & Hamdu, G. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Pelaksanaan Pembelajaran Outdoor Permainan Tradisional Berbasis STEM di SD. *PEDADIDAKTIKA*, 5(3), 85–99. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v5i3.12728>.
- Prastowo, A. (2019). *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*. Kencana Prenda Media Group.
- Puntambekar, S. (2018). Design-Based Research (DBR). In *International Handbook of the Learning Sciences* (pp. 383–392). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315617572-37>.
- Ramadhani, D., Mahardika, I. M. S., & Indahwati, N. (2020). Evaluasi Pembelajaran PJOK Berbasis Daring Terhadap Tingkat Pemahaman dan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV -VI SD Negeri Betro, Sedati -Sidoarjo. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 7(1). <https://doi.org/10.58258/jime.v7i1.1817>.
- Rohidi, T.R. (2011). *Metodologi Penelitian Seni*. Semarang: Cipta Prima Nusantara.
- Sachari, A., (2006). Menafsir Pendidikan Multikultural dalam Mata Pelajaran Seni Budaya (Seni Rupa) di Tingkat SMA. *Jurnal Pendidikan Seni "Kagunan"*.

- Saidillah, A. (2018). Kesulitan peserta didik dalam proses pembelajaran sejarah. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 1(2), 214-235.
- Saputri, S., Yanuartuti, S., & Sabri, I. (2023). Kreativitas Siswa Slbn Gedangan Sidoarjo dalam Membuat Batik Menggunakan Canting Cap Berbahan Kertas. *Syntax Literate; Jurnal Ilmiah Indonesia*, 8(6), 4464-4475.
- Setiawan, J., Ajat Sudrajat, A., Aman, A., & Kumalasari, D. (2021). Development of higher order thinking skill assessment instruments in learning Indonesian history. *International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE)*, 10(2), 552-545. <https://doi.org/10.11591/ijere.v10i2.20796>.
- Sofia, S. A., & Basri, W. (2023). Implementasi Pembelajaran Sejarah Berdasarkan Kurikulum Merdeka di SMAN 2 Padang: Kurikulum Merdeka. *Widya Winayata: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 11(1), 26-41. <https://doi.org/10.23887/jjps.v11i1.59513>.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif, untuk Penelitian yang Bersifat: Eksploratif, Enterpretif, Interaktif dan Konstruktif*. Alfabeta.
- Tillar, H. A. R., & Nugroho, R. (2008). *Pengantar untuk Memahami Kebijakan Pendidikan dan Kebijakan Pendidikan sebagai Kebijakan Publik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Trianto. (2017). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Perdana Mentri Grup
- Triyanto. (2017). *Spirit Ideologis Pendidikan Seni*. Semarang: Cipta Prima Nusantara.
- Wahyuliana, D. (2024). Kain batik Ciprat Kreasi Wisnuwardhana (Teknik Ciprat dan Oles). *Jurnal ABM Mengabdi*, 11(1), 56-68. <https://doi.org/10.31966/jam.v11i1.1408>.
- Widiadi, A. N. (2022). Belajar Dari Masa Lalu, Bersiap Untuk Masa Depan: *Integrasi Pendidikan Kebencanaan dalam Pembelajaran Sejarah Indonesia*. *Jurna Pendidikan Sejarah Indonesia*, 5(1), 1-12. <https://doi.org/10.17977/um0330v5i1p1-12>.