

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan sebuah upaya yang dilakukan individu atau lembaga untuk mengubah kemampuan peserta didik pada aspek kognitif, psikomotorik dan afektif. Dalam proses pembelajaran peserta didik juga dapat menerima beragam pelatihan untuk memenuhi capaian pembelajaran yang ditargetkan (Merill, 2013, p. 6). Pembelajaran terbaik selalu memiliki capaian pembelajaran yang dapat diukur untuk mengevaluasi apakah materi yang diajarkan sudah sesuai atau belum dengan kemampuan peserta didik. Saat ini pendidikan formal di Indonesia telah berkolaborasi dengan pendidikan nonformal (Sanggar Kegiatan Masyarakat) untuk memenuhi capaian pembelajaran pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya.

Dalam pembelajaran tersebut, peserta didik dituntut untuk mengidentifikasi alat, bahan, tehnik dan prosedur agar dapat membuat produk kerajinan berdasarkan kebutuhan sehari-hari. Lingkup materinya berorientasi pada pembuatan produk yang dapat memanfaatkan bahan dengan menggali potensi daerah/lokal. Berikut adalah gambaran dari lingkup materi yang diberikan;

Tabel 1. 1 Ruang Lingkup Seni Budaya dan Prakarya

Ruang Lingkup	Materi
Bahan	Alam, limbah organik-anorganik, buatan, keras-lunak, artefak, tekstil dan objek budaya
Alat	Peralatan khas sesuai teknik
Teknik	Batik, sambung, temple, ukir, tenun, anyam, cukil, sulam

Beberapa materi tersebut banyak yang dapat dilakukan di kelas seperti; menganyam, menyulam, menempel, menyambung dan mengukir. Beberapa diantaranya memerlukan kunjungan ke lokasi yang dapat memfasilitasi materi tersebut, salah satunya materi tehnik membatik. Tidak heran jika banyak sekolah yang melakukan kunjungan lapangan ke pusat-pusat kerajinan untuk memfasilitasi

belajar peserta didik. Biasanya lokasi yang banyak dituju sekolah sebagai lokasi kunjungan lapangan yaitu pusat seni kerajinan, seni dekoratif dan seni terapan (Osipova & Kazmina, 2021, p. 2), serta pusat-pusat kerajinan seperti keramik, kerajinan bambu, gerabah, merajut, dan membatik (Sukamti & Sumanto, 2018, p. 6). Tujuan kunjungan lapangan yakni agar peserta didik dapat memperoleh keterampilan pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya.

Keterampilan dapat dicapai melalui berbagai cara, akan tetapi yang lebih mudah dicapai melalui pelatihan karena peserta didik secara langsung dan konsisten diajarkan materi tertentu hingga mahir. Pembelajaran yang dilakukan di luar ruangan dapat memenuhi keterampilan peserta didik, seperti keterampilan pemahaman, evaluasi, perbandingan, deskripsi klasifikasi dan analisis keadaan (Broda, 2017, p. 12). Selain itu, dengan belajar di luar peserta didik akan terlibat dalam kegiatan fisik yang dapat berpengaruh terhadap pemahaman jangka panjang peserta didik (Hopper, 2010, p. 14).

Pembelajaran yang melibatkan peserta didik melalui pengalaman disebut *experiential learning*. Pembelajaran *experiential learning* dapat dilakukan untuk mengubah persepsi abstrak yang dipahami peserta didik menjadi konkrit dengan melakukan kunjungan langsung ke lokasi pembelajaran. *Experiential learning* sangat fleksibel karena dapat diaplikasikan mulai dari pendidikan formal, informal, nonformal, pengembangan eksekutif dan organisasi, pendidikan luar ruang, pendidikan petualangan, pendidikan lingkungan dan sebagainya (Beard, 2018, p. 28). *Experiential Learning* juga mampu memecahkan permasalahan pada pembelajaran di lapangan (Humaira & Rachmadtullah, 2019a, p. 1), dapat mendorong keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran (Macindo et al., 2019, p. 125), serta sangat efektif dalam mengembangkan kompetensi peserta didik (Leal-Rodríguez & Albort-Morant, 2019a, p. 97).

Di Provinsi Banten, kebijakan untuk mewajibkan integrasi muatan lokal sebagai bagian dari kurikulum pendidikan di sekolah-sekolah (Pengembangan Kurikulum Muatan Lokal Seni Budaya Banten Bagi Pendidikan Menengah Se-Provinsi Banten, 2014) telah diberlakukan sejak tahun 2014. Muatan lokal yang termasuk dalam kebijakan ini adalah rampak bedug, pencak silat, dan membatik Banten. Ketiga elemen ini dipandang sebagai bagian penting dari identitas budaya

dan sejarah Provinsi Banten. Melalui pembelajaran membatik, peserta didik dapat memahami sejarah, makna, dan nilai-nilai budaya yang terkandung dalam setiap motif dan pola batik. Meskipun membatik telah diwajibkan dalam kurikulum pendidikan, terdapat tantangan dalam pelaksanaannya terutama di Kabupaten Pandeglang. Banyak sekolah setingkat SMP dan SMA di daerah ini yang belum memiliki keterampilan atau fasilitas yang memadai untuk melaksanakan pembelajaran membatik. Sebagai solusi untuk mengatasi tantangan tersebut, pemerintah menganjurkan sekolah untuk menjalin kerjasama dengan sanggar-sanggar batik, salah satunya dengan Sanggar Batik Cikadu Tanjung Lesung. Sanggar dibawah naungan Yayasan Pendidikan Widya Wastra Nuswantra tersebut memiliki fasilitas yang lengkap dan tenaga pengajar yang berpengalaman dalam seni membatik. Dengan menjalin kerjasama dengan sanggar batik, sekolah dapat memperoleh bantuan dalam merancang dan melaksanakan program pembelajaran membatik yang efektif dan berkualitas.

Berdasarkan hasil analisis pendahuluan pada Maret 2023, tercatat sudah 3.468 peserta didik yang telah mengikuti pelatihan membatik di Sanggar Batik Cikadu Tanjung Lesung sejak Januari 2017 – Maret 2023. Dalam proses pembelajarannya yang selama ini berjalan, terdapat beberapa langkah yang dilakukan. Adapun langkah-langkah tersebut dapat dilihat pada gambar 1.1.



Gambar 1. 1 Proses Pembelajaran Membatik di Sanggar Batik Cikadu

Proses pembelajaran membatik dimulai dengan pengenalan alat membatik dan berakhir dengan praktik membatik yang dipandu oleh instruktur batik dan guru Seni Budaya dan Prakarya. Pada langkah pertama yaitu pengenalan alat membatik, peserta didik diberi pengetahuan awal atau materi terkait alat-alat membatik, seperti canting; malam, kompor serta beberapa bahan campuran warna.



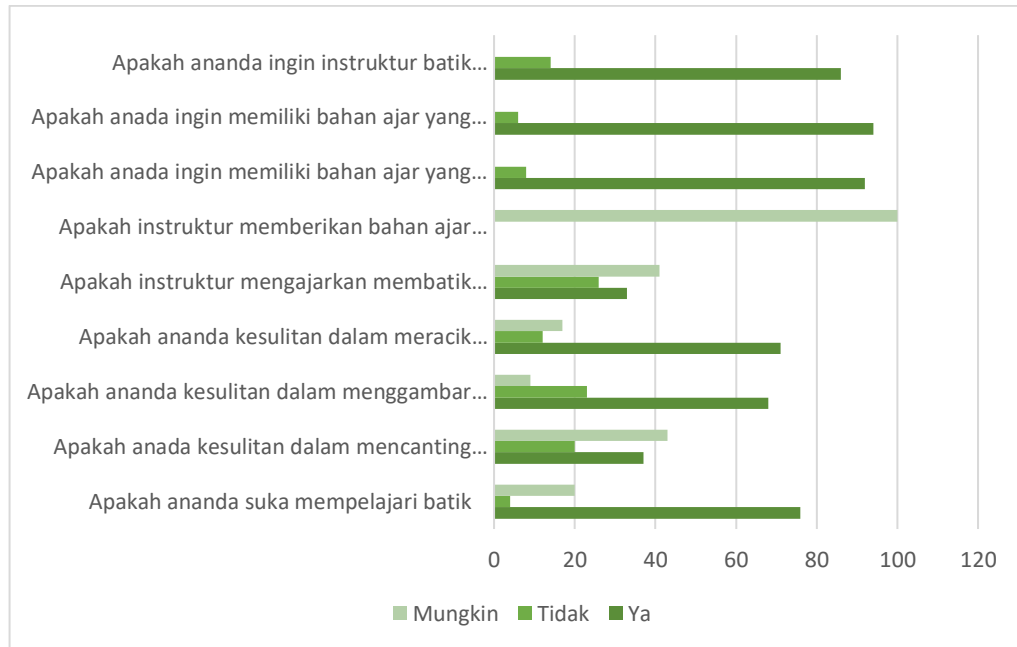
Gambar 1. 2 Peralatan Mencanting

Pada bagaian ini juga peserta didik diajarkan untuk dapat membedakan jenis-jenis kain yang dapat digunakan untuk mencanting dan membedakan beragam fungsi canting, seperti canting reng-rengan, canting isen, canting klowong dan canting tembok.

Langkah kedua yaitu praktik membatik, peserta didik dibiarkan langsung praktik membuat prakarya melalui motif yang sudah tersedia di sanggar batik cikadu. Berdasarkan hasil kuesioner yang dilakukan pada 21-23 Maret 2023 terhadap peserta didik yang terdiri dari SMK 9 Pandeglang sebanyak 32 orang, SMK Karyawan sebanyak 30 orang dan SMK Krida Taruna sebanyak 38 orang didapat bahwa 68% peserta didik kesulitan dalam menggambar motif batik, 37% kesulitan dalam proses mencanting dan 71% kesulitan dalam proses mewarna.

Tabel 1. 2 Responden Penelitian Pendahuluan

No	Nama Sekolah	Jumlah Responden
1	SMK 9 Pandeglang	32 orang
2	SMK Krida Taruna	30 orang
3	SMK Karyawan	38 orang



Grafik 1. 1 Diagram Hasil Kuesioneir Penelitian Pendahuluan


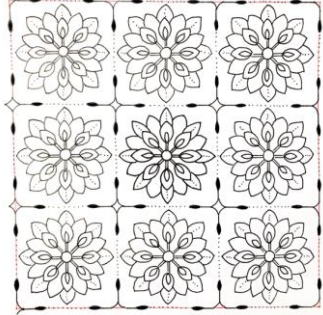
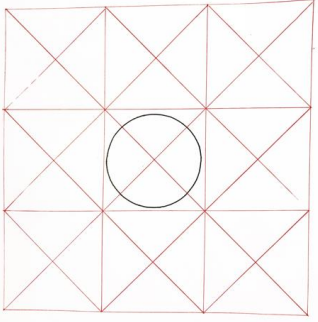
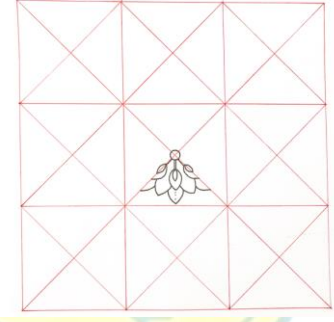
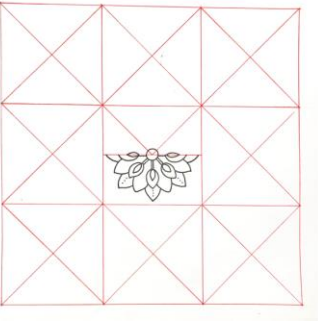
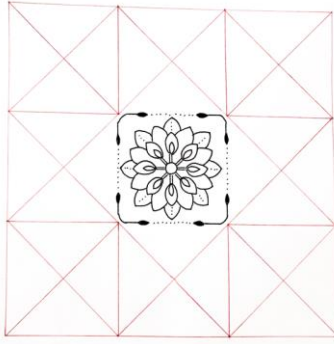
Berikut adalah permasalahan-permasalahan yang terjadi di Sanggar Batik Cikadu secara rinci berdasarkan hasil kuesioner:

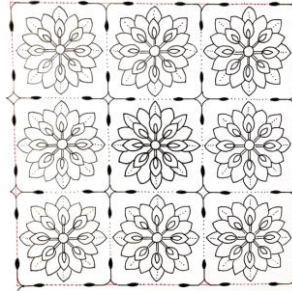
1) Permasalahan pada proses membuat pola motif

Menggambar pada kain katun prima akan sangat berbeda dengan menggambar pada buku gambar. Oleh karenanya, untuk mempermudah pembuatan motif batik pada kain katun prima, peserta didik terlebih dahulu menggambar pada kertas minyak. Selanjutnya, peserta didik dibolehkan memilih motif yang diinginkan dan menirunya pada lembar kerja berupa sapu tangan kosong.

Permasalahan yang terjadi di lapangan yaitu, instruktur batik tidak mengajarkan langkah-langkah menggambar motif tersebut. Akibatnya, peserta didik banyak yang tidak bisa mencapai tujuan pembelajaran. Misalnya ketika peserta didik memilih menggambar motif bunga honje. Instruktur batik hanya memberikan kain batik yang sudah jadi seperti tabel 1.3 di bawah ini. Padahal, yang dibutuhkan oleh peserta didik berupa gambar dan langkah-langkah menggambar.

Tabel 1. 3 Permasalahan Pembuatan Motif

Kain yang diberikan	Gambar yang harus dihasilkan
	
<p style="text-align: center;">Langkah-langkah pembuatan motif yang dibutuhkan oleh peserta didik</p>	
<p>Langkah ke-1</p> 	<p>Langkah ke-2</p> 
<p>Langkah ke-3</p> 	<p>Langkah ke-4</p> 
<p>Langkah ke-5</p>	



Langkah-langkah dalam membuat motif tersebut dibutuhkan agar dapat mempermudah dan mempercepat proses membatik karena keterbatasan waktu yang tersedia serta keterbatasan keterampilan menggambar peserta didik. Dalam menggambar motif bunga honje, peserta didik harus mampu membuat pesersegi, sudut tumpul, lingkaran, segitiga, garis kordinat kartesius, oval hingga pencerminan untuk membuat motif honje menjadi banyak. Dengan demikian, ketersediaan langkah-langkah dalam membuat motif tentu sangat dibutuhkan oleh peserta didik.

2) Permasalahan pada proses mencanting



Dalam proses mencanting memerlukan latihan yang sering agar dapat membuat garis halus, tegas dan nyata. Pada proses ini peserta didik tidak ditekankan untuk dapat mahir membatik, peserta didik cukup mengikuti pola yang baik dan benar. Dengan begitu, peserta didik hanya belajar tehnik memegang canting yang tepat agar mampu membuat garis nyata, tegas dan halus. Instruktur tidak mengajarkan satu persatu cara memegang canting yang tepat (Maarif, 2020) dan tidak mengajari peserta didik tehnik memegang canting yang benar sehingga banyak peserta yang salah dalam tehnik memegang canting yang berepengaruh terhadap hasil mereka membatik. Permasalahan lain yang sering terjadi pada tahap ini juga yaitu peserta didik sulit membedakan jenis dan fungsi canting pada saat praktik membatik. Kesalahan tersebut juga dapat mempengaruhi hasil membatik karena kesalahan memilih jenis canting, seperti kesalahan menggunakan canting isen bukan klowong saat proses penutupan.

3) Permasalahan pada proses meracik warna

Proses meracik warna memerlukan ketelitian dalam menakar campuran warna. Kesalahan dalam menghitung gram pada takaran campuran akan menjadi kesalahan total dalam hasil warna yang diinginkan. Misalnya, ingin menghasilkan warna

hijau muda. Seharusnya peserta didik mencampur Mordant (MB) 5 gram dan R 5 gram kedalam air panas, kemudian mencampur sinti, Kaporit (K) 3 gram dan Basic dyes (BS) 5 gram pada air dingin yang akan menghasilkan warna hijau muda. Jika peserta didik sedikit saja salah menakar, meskipun hanya salah 1 gram, maka akan menghasilkan warna yang berbeda yaitu warna hijau tosca.

Tabel 1. 4 Permasalahan Pencampuran Pewarna

Warna yang diinginkan	Warna yang dihasilkan
 <p>Rumus warna:</p> <p>BS= 5 gram K = 3 gram R = 5 gram MB = 5 gram Air 2 ember</p>	 <p>BS=5 gram K=3 gram R= 5 gram MB=4 gram Air 2 ember</p>

Proses meracik warna memerlukan perhitungan yang maksimal agar warna yang diracik sesuai dengan warna yang diharapkan oleh peserta didik. Sayangnya hingga saat ini Sanggar Batik Cikadu tidak menyediakan rumusan warna bahkan tidak melakukan pencatatan perhitungan warna. Ketiadaan panduan meracik warna menyebabkan peserta didik seringkali salah memprediksi warna yang dihasilkan saat pembelajaran.

4) Permasalahan pada evaluasi hasil membatik

Pada pembelajaran membatik yang selama ini berjalan, instruktur batik tidak menyediakan hasil performa peserta didik, portofolio kegiatan di lokasi membatik dan penilaian kognitif terkait pengetahuan membatik kepada sekolah. Guru sulit menentukan hasil evaluasi peserta didik untuk penilaian di sekolah karena hasil karya membatik mereka langsung diberikan kepada peserta didik sebagai oleh-oleh.

Padahal kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik di lokasi membuat merupakan bagian dari kegiatan sekolah yang memerlukan penilaian .

Tabel 1. 5 Permasalahan Evaluasi Pembelajaran Membuat

Penilaian yang diberikan selama ini berupa hasil membuat	Penilaian yang diinginkan berupa lembar portofolio untuk sekolah
<p data-bbox="384 533 754 566">Sapu tangan hasil membuat</p> 	

Seluruh permasalahan di atas sejalan dengan hasil penelitian yang peneliti analisis. Beberapa peneliti yang fokus dalam bidang kunjungan lapangan sepakat bahwa meskipun kegiatan pembelajaran berada di luar sekolah, namun tetap memerlukan pengawasan guru yang maksimal (F. X. Yang & Lau, 2019, p. 6) karena proses pembelajarannya akan berbeda dengan di kelas. Selain itu, hasilnya pun harus tetap dievaluasi. Akan tetapi, banyak lokasi pembelajaran di luar kelas yang tidak menyediakan alat ukur evaluasi (Z. Clark et al., 2019a, p. 2; Yoon et al., 2016, p. 4)

Selanjutnya, peneliti melakukan analisis dokumentasi hasil kognitif dan praktek membuat peserta didik yang tersimpan di sekolah pada tanggal 26 Maret-29 Maret 2023. Berdasarkan hasil analisis hasil prakarya membuat didapat bahwa rata-rata nilai kognitif peserta didik sebesar 46.22, sedangkan rata-rata nilai prakarya membuat sebesar 45,00 (tabulasi data analisis dokumentasi hasil membuat disajikan pada bab 4). Sehingga, rata-rata nilai yang dihasilkan peserta didik saat ini yaitu 45.51, jauh dari nilai yang diharapkan yaitu sebesar 70.00. Dengan demikian, rata-rata nilai yang perlu ditingkatkan sebesar 24.39.

Tabel 1. 6 Capaian Nilai Pembelajaran Membatik

Rata-rata Kognitif	Rata-rata Praktek Membatik	Jumlah nilai yang dicapai	Nilai yang diharapkan	Nilai yang harus ditingkatkan
46.22	45.00	45.61	70.00	24.39

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan di atas, untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran membatik dibutuhkan peran teknologi pendidikan dalam memberikan solusi yang inovatif dan efektif. Pada penelitian ini, teknologi pendidikan berperan pada pengembangan model pembelajaran membatik dan penerapan teknologi membatik (aplikasi *smart batik class*) untuk meningkatkan kualitas pembelajaran serta keterampilan membatik. Teknologi pendidikan dapat menjadi sarana yang efektif untuk menjawab kebutuhan akan peningkatan keterampilan dan pengetahuan peserta didik (Pribadi, 2023), serta memastikan bahwa pembelajaran seni budaya, seperti membatik, dapat diakses dengan mudah dan dipelajari dengan lebih baik.

Pengembangan yang diterapkan berupa pengembangan model pembelajaran membatik berbasis aplikasi *Smart Batik Class*, yang mengintegrasikan teknologi digital dalam proses pembelajaran. Aplikasi ini dirancang untuk menyediakan bahan ajar digital terkait materi membatik, teknik membatik, rumus mencampur warna, teknik membuat pola motif, dan penilaian formatif yang dapat diberikan kepada sekolah. Hal tersebut perlu dilakukan berdasarkan antusias yang tinggi dari sekolah-sekolah di Kabupaten Pandeglang untuk belajar membatik ke Sanggar Batik Cikadu Tanjung Lesung.

Berdasarkan hasil analisis di lapangan, pada penelitian pendahuluan didapat 379 peserta didik tingkat SMA yang sudah mendaftar mengikuti pembelajaran membatik di Sanggar Batik Cikadu Tanjung Lesung. Data tersebut peneliti dapatkan dari Bidang Pendidikan dan Pelatihan (Diklat) membatik pada tanggal 23 Januari 2024. Untuk itu, perlu dilakukannya pengembangan model pembelajaran berbasis teknologi agar seluruh peserta didik yang telah terdaftar dapat menerima pembelajaran sesuai dengan capaian pembelajaran yang diharapkan.

Tabel 1. 1 Data Calon Peserta Membatik April-Juni 2024

Nama Sekolah	Kelas	Waktu yang dijadwalkan	Jumlah peserta didik
SMAN 9 Pandeglang	Gabungan	April minggu ke-4	62 orang
SMKN 2 Pandeglang	XI	Mei minggu ke-1	41 orang
MA Syekh Manshur	X	Mei minggu ke-1	60 orang
SMA 9 Pandeglang	XI	Mei minggu ke-2	35 orang
SMA 9 Pandeglang	XII	Mei minggu ke-3	40 orang
SMK Panimbang 2	XI	Mei minggu ke-3	36 orang
SMANIX Panimbang	X	Juni minggu ke-2	40 orang
SMANIX Panimbang	XI	Juni minggu ke-2	27 orang
SMANIX Panimbang	XII	Juni minggu ke-2	38 orang

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan di atas, penelitian ini menawarkan pengembangan model pembelajaran membatik berbasis aplikasi *Smart Batik Class* untuk tingkat SMA di Sanggar Batik Cikadu Tanjung Lesung. Pengembangan ini diharapkan dapat menjadi solusi yang efektif untuk mengatasi tantangan dalam pembelajaran membatik, meningkatkan keterampilan peserta didik, serta mendukung tercapainya tujuan pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

1.2 Pembatasan Masalah

Berdasarkan permasalahan-permasalahan pada pembelajaran membatik di atas, berikut adalah pembatasan permasalahannya:

- 1) Peserta didik membutuhkan model pembelajaran membatik yang tepat agar dapat menyelesaikan permasalahan terkait implementasi pengetahuan abstrak yang diterima peserta didik pada mata pelajaran seni terhadap kegiatan membatik dengan aktivitas yang nyata. Selain itu, model pembelajaran membatik juga dibutuhkan untuk menyelesaikan permasalahan terkait teknik membuat motif dan teknik mencanting yang tepat agar mampu membuat garis nyata, tegas dan halus.

- 2) Peserta didik juga membutuhkan media pembelajaran yang dapat menyelesaikan permasalahan pada saat membuat gambar motif, meracik warna yang sesuai dengan kebutuhan serta alat evaluasi hasil belajar membatik sebagai nilai untuk sekolah.

Dengan begitu perlu dikembangkan model pembelajaran membatik berbasis aplikasi *smart batik class* yang dapat menyelesaikan beragam permasalahan tersebut.

1.3 Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana mengembangkan model pembelajaran membatik berbasis aplikasi *smart batik class* yang dikembangkan di Sanggar Batik Cikadu Tanjung Lesung?
2. Bagaimana kelayakan model pembelajaran membatik berbasis aplikasi *smart batik class* yang dikembangkan di Sanggar Batik Cikadu Tanjung Lesung?
3. Bagaimana efektivitas model pembelajaran membatik berbasis aplikasi *smart batik class* yang dikembangkan di Sanggar Batik Cikadu Tanjung Lesung?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini yaitu:

1. Menghasilkan model pembelajaran membatik berbasis aplikasi *smart batik class* yang diterapkan di Sanggar Batik Cikadu Tanjung Lesung.
2. Menganalisis kelayakan model pembelajaran membatik berbasis *aplikasi smart batik class* yang diterapkan di Sanggar Batik Cikadu Tanjung Lesung.
3. Menganalisis efektivitas model pembelajaran membatik berbasis aplikasi *smart batik class* yang diterapkan di Sanggar Batik Cikadu Tanjung Lesung.

1.5 Signifikansi Penelitian

Penelitian ini akan dapat menyelesaikan permasalahan yang terjadi pada pembelajaran membatik di Sanggar Batik Cikadu Tanjung Lesung melalui pengembangan model pembelajaran membatik berbasis aplikasi *smart batik class*. Permasalahan yang dapat diselesaikan yaitu permasalahan pada pembuatan motif, cara mencanting yang baik dan benar, meracik warna yang sesuai dengan takaran, alat evaluasi hasil membatik dan portofolio untuk sekolah. Model dan aplikasi membatik dapat juga digunakan pada sanggar membatik lainnya.

1.6 Kebaruan Penelitian

Pengembangan model pembelajaran membatik berbasis aplikasi *smart batik class* memiliki kebaruan jika dibandingkan dengan beberapa hasil penelitian lainnya. Meskipun terdapat banyak penelitian yang mengkaji terkait batik, aplikasi, video dan *experiential learning*, akan tetapi penelitian ini berbeda dengan penelitian lainnya. Berikut adalah tabel 1.6 yang menggambarkan terkait analisis kebaruan:

Tabel 1. 7 Analisis Kebaruan Penelitian

N0	PENELITI	JUDUL	JURNAL	HASIL
1	Agustina, Rina Ardisal	Meningkatkan Keterampilan Membatik Melalui Media Video Tutorial Bagi Anak Tunagrahita Ringan	Journal of RESIDU, Volume 4, Issue 26, Februari 2020, ISSN PRINT: 2598-814X	Pembelajaran membatik dilakukan dengan menggunakan media video yang didalamnya terdapat tutorial terkait mencanting klowong
2	Qur'ani, Diyah Kuswandi, Dedi Wedi, Agus	Pengembangan Perangkat Pembelajaran Sinematik Berbantuan Video Batik Tulis Kelas Xi Man 1 Madiun	JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran): Kajian dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran Vol. 6, No. 1,	Pada penelitian ini, video batik tulis dijadikan sebagai bantuan dari pembelajaran sintetik. Video yang digunakan berupa tutorial batik tulis yang langsung pada

			Oktober 2019, Hal. 51-57	proses mencanting kain.
3	Fidelson Tanzil, Alvina Aulia, Muhammad Randy Rahaja Machyar, Erikson Fedrosa Sembiring, Muhammad Ridwan	Pengembangan Aplikasi game Mobile “Batik Yuk” Berbasis Android	Jurnal Teknik dan IlmuKomputer, Vol 07 No. 28, Okt–Des2018	Game ini dikembangkan untuk memudahkan peserta didik SD dalam mendapatkan informasi mengenai ornamen yang terdapat di dalam motif batik serta makna dari ornamen-ornamen tersebut.
4	Devie Febriansaridan Idam Ragil Widiyanto Atmojo	Ngabatik: Aplikasi Pengenalan motif Batik Ngawi Berbasis Android	Syntax Literate, Vol. 6, No. 2, Februari 2021	Aplikasi ini dibuat untuk memperkenalkan motif batik Ngawi dan juga makna dari motif yang disajikan
5	Erik Kurniadi, Rika Nugraha, Agus Fitriadin	Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Batik Tulis Paseban Berbasis android	Jurnal Nuansa Informatika, Volume 15 Nomor 1, Januari 2021	Aplikasi batik ini dikembangkan untuk memudahkan pengguna dalam mengenal corak batik dan mencari jenis motif yang diinginkannya pada Situs Budaya Paseban.
6	Ahmad Selao, Sutriani	Aplikasi Pengolahan Citra Sebagai Media Pengenalan Batik Nusantara	Jurnal Sintaks Logikavol. 1 No. 3, Oktober-2021	Aplikasi ini membantu pengguna dalam pemilihan atau kecocokan model kain batik yang telah disediakan oleh marker dengan mudah dan menarik.
7	Bidder, Christy	Tourism Education: Students’	Proceedings of the second International	Menerapkan model pembelajaran <i>experiential</i>

Kibat, Silverina A. Johnny, Cindy	Perceived Values of Field Trips	Conference on the future of ASEAN (ICoFA) 2019 – Vol 1	<i>learning</i> terhadap proses pembelajarannya. Hanya saja, siklus yang digunakan yaitu siklus Dewey's.
---	---------------------------------------	--	--

Berdasarkan tabel 1.6 di atas dapat dilihat bahwa saat ini telah banyak penelitian yang membahas terkait pembelajaran membuat batik dan *experiential learning*. Berdasarkan hasil analisis kebaruan didapat bahwa aplikasi pembelajaran membuat batik yang selama ini dikembangkan lebih banyak membahas terkait batik secara global, seperti Aplikasi Pengolahan Citra (Selao & Sutriyani, 2021, p. 172), aplikasi pengenalan batik tulis paseban (Kurniadi & Nugraha, 2021, p. 58), aplikasi ngabatik (Febriansari & Atmjo, 2021, p. 620), aplikasi batik yuk (Tanzil et al., 2018, p. 425). Selain itu, terdapat juga beberapa aplikasi yang membahas terkait tutorial membuat batik, akan tetapi tidak menjelaskan secara detail terkait tehnik membuat batik, seperti video mencanting klowong (Agustina & Ardisal, 2020a, p. 2) dan video membuat batik tulis (Qur'ani et al., 2019, p. 3).

Pada hasil penelitian di atas, dijelaskan bahwa aplikasi yang dikembangkan oleh Agustina membahas terkait video membuat batik yang menayangkan proses mencanting klowong. Pada aplikasi Babasa, membahas terkait pewarnaan digital, kemudian pada aplikasi *Batik Yuk* dan *Batik Jenogoran* menyajikan terkait makna motif yang terkandung dalam batik dan proses pengerjaannya. Berbeda dengan penelitian yang dikembangkan pada disertasi ini yaitu membahas pembelajaran batik secara menyeluruh mulai dari menggambar motif, mencanting, mewarna hingga evaluasi hasil membuat batik. Lebih dari itu, pada penelitian ini juga menggunakan aplikasi pembelajaran membuat batik yang mengadopsi siklus *experiential learning* tipe David Colb's. Dengan begitu, seluruh kegiatan pembelajaran yang dilakukan melalui aplikasi telah disesuaikan dengan model pembelajaran David Colb's.