

PENGEMBANGAN MEDIA ALG PEMBUATAN SAKU *PASSEPOILLE* PADA MATA PELAJARAN BUSANA PRIA

DEVELOPING ALG MEDIA OF *PASSEPOILLE* POCKET MAKING IN THE MEN'S CLOTHING SUBJECT

Penulis 1: Awwali Ibnu Wardaya
Penulis 2: Sri Emy Yuli Suprihatin, M. Si
universitas negeri yogyakarta
wardaya@yahoo.co.id

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk: (1) menghasilkan media pembelajaran ALG pembuatan saku *passepaille* dan (2) mengetahui kelayakan media pembelajaran ALG pembuatan saku *passepaille* dari hasil pengujian. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research & Development*). Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model pengembangan 4D menurut Thiagarajan, dengan melalui empat tahapan yaitu: *define, design, develop* dan *disseminate*. Metode pengumpulan data menggunakan metode observasi, wawancara, dan angket. Validitas instrumen menggunakan validitas konstruk. Pengujian reliabilitas menggunakan *Alpha Cronbach*. Hasil penelitian ini adalah: 1) media ALG dilakukan dengan a) analisis kebutuhan produk, b) pengembangan media ALG dilakukan sesuai rancangan, c) validasi ahli dan revisi meminta bantuan para ahli untuk menilai, d) uji kelompok kecil dengan memilih 10 siswa, dan e) uji coba kelompok besar dengan jumlah siswa 27 (2) kelayakan media ALG berdasarkan penilaian dari 2 ahli materi dengan prosesntase kelayakan 100% dan 1 ahli media dengan prosentase kelayakan 100%.

Kata kunci : pengembangan, media pembelajaran ALG, saku *passepaille*

Abstract

This study aims to: (1) create an ALG learning media of making passepaille pocket and (2) to know the feasibility of the learning media after the test result. This study is a research and development studies. This study uses 4D development stages model by Thiagarajan namely define, design, develop and disseminate. The data were collected by observation, interview and questionnaire. The instrument validity uses construct validity. The reliability test uses Alpha Cronbach. The result shows 1) the ALG media was done by using a) product needs analysis, b) appropriate ALG media development design, c) experts judgement d) small group test by selecting 10 students, and e) large group test with total 27 students. 2) the feasibility of the material based on the two material experts are 100 percents feasible and based on one media expert is also 100 percents feasible.

Keywords: development, ALG kearning media, Passepaille pocket

PENDAHULUAN

Kompetensi membuat saku *passepoille* merupakan salah satu kompetensi dasar yang harus di capai oleh siswa kelas XI Busana Butik pada mata pelajaran Busana Pria. Guru dan siswa harus selalu mengusahakan secara bersama dalam mencapai kompetensi. Proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh komponen- komponen didalamnya yang saling berhubungan dan berkaitan satu sama lain. Menurut Moedjiono dan Dimiyati (1993:23) komponen-komponen proses belajar mengajar tersebut adalah peserta didik, guru, tujuan pembelajaran, materi/isi, metode, media dan evaluasi.

Mata pelajaran membuat busana pria adalah salah satu pelajaran teori dan praktek yang memiliki Kompetensi Dasar membuat saku *passepoille*. Pembelajaran membuat saku *passepoille* terdapat beberapa manfaat bagi siswa, diantaranya adalah pengembangan keterampilan (skill) maupun soft skill, dan perilaku positif dalam kehidupan sehari-hari dapat menjalin hubungan yang lebih baik terhadap teman kerja atau kelompok, pelanggan dan masyarakat luas.

Berdasarkan wawancara kepada guru pengampu mata pelajaran busana pria bahwa guru mempunyai beberapa kesulitan saat menjelaskan prosedur kerja karena siswa sulit dalam memahami tahapan pembuatan saku *passepoille* terutama pada

pembentukan bibir saku dan pemasangan kantong saku. Menurut siswa butik kelas XI pembuatan saku *passepoille* dinilai sulit karena dalam pembuatannya dibutuhkan ketelitian secara urut melakukan pertahapan dalam membuat saku *passepoille*.

Pada saat ini penggunaan media papan tulis dan contoh jadi dirasa kurang relevan karena pembelajaran monoton dan tidak memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai. Media papan tulis dan contoh jadi ini tidak efektif karena belum dapat memotivasi peserta didik, dengan sikap peserta didik yang tidak tertarik dan kurang aktif mengikuti pembelajaran. Saat proses pembelajaran guru menjelaskan apa yang telah digambar dipapan tulis dan benda jadi cara membuat saku *passepoille* dan setelah selesai beberapa contoh benda jadi diberikan ke peserta didik akan melihat satu persatu contoh tersebut dan setelah selesai mengamati diberikan kepeserta didik lain, hal tersebut membuat ilmu yang disampaikan tidak dapat diserap secara sempurna dan belum memahami dengan benar. Ketidak nyamanan saat dipercepat untuk diberikan kepeserta didik lain juga dapat menurunkan motivasi dalam diri peserta didik.

Pada saat dilaksanakan penilaian hasil ahir setelah menjahit celana pria selesai dari 30 peserta didik yang mencapai nilai KKM sebanyak 10 peserta didik dari

jumlah peserta didik. Jumlah peserta didik yang mencapai KKM masih rendah oleh karena itu mereka membutuhkan media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi peserta didik untuk menjahit.

Menurut salah satu guru di SMK Negeri Pringkuku Pacitan menuturkan sebenarnya di SMK Negeri sudah pernah memiliki media pembelajaran untuk saku *passepoille*. Akan tetapi keadaan media tersebut sudah tidak terawat sehingga saat ini murid belum memiliki media yang layak untuk dijadikan alat bantu untuk mengetahui cara membuat saku *passepoille*. Dari keterangan guru juga diperoleh informasi yaitu kurangnya peralatan dan kondisi siswa yang tidak mendukung jika menggunakan media elektronik, hal tersebut terbukti dengan hanya tersedia 2 proyektor dan pemakaiannya harus berbagi dengan kelas lain, padahal di SMK N Pringkuku memiliki 5 jurusan.

Penyampaian materi dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran yang dianggap sesuai dan pengembangan yang benar, sehingga pembelajaran praktek membuat saku *passepoille* memerlukan media pembelajaran yang efektif dan efisien.

Media ALG atau Alat Lebar Gantung merupakan media yang berisi susunan gambar-gambar, diagram, huruf-huruf dan

angka-angka yang berisikan bahan pelajaran yang digantung didepan kelas. Jadi media ALG dalam membuat saku *passepoille* merupakan media gantung yang berisi tahapan-tahapan membuat saku *passepoille*, mulai dari bahan dan ukuran yang perlu dipersiapkan, hingga langkah demi langkah membuat saku *passepoille*. Kelebihan ALG yaitu bersifat menunda penyampaian pesan dan penyajian pesan dilakukan secara pertahap dengan adanya contoh jadi tahapan demi tahapan sehingga memungkinkan siswa untuk mempelajari selangkah demi selangkah, artinya siswa dibimbing untuk dapat memahami atau mempraktekkan sesuai langkah demi langkah yang ada di ALG dengan atau tanpa bantuan guru, karena siswa dapat melihat dan memegang langsung pertahapan.

Dengan menggunakan media ALG akan dapat menyingkat waktu, yaitu guru tidak perlu menggambar dipapan tulis satu per satu langkah membuat saku *passepoille*, guru hanya meletakkan media ALG didepan dengan digantungkan ditengah papan tulis atau kaki penyangga ALG, guru menerangkan langkah-langkah membuat saku *passepoille* sesuai langkah yang sudah ada, setelah selesai menjelaskan siswa dapat melihat, mengamati dan memegang langsung.

Dari uraian diatas dapat dijelaskan, bahwa media memiliki peran yang sangat penting yaitu sebagai penentu keberhasilan pelaksanaan pembelajaran. Maka dari itu peneliti ingin mengembangkan media ALG (Alat Lebar Gantung) pada siswa kelas XI di SMK N Pringkuku sehingga pemahaman siswa terhadap materi tersebut lebih mudah.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Sebagai landasan pengembangan media ALG pembelajaran ini menggunakan pengembangan model 4D menurut Thiagarajan. Penggunaan model pengembangan Thiagarajan ini karena langkah-langkah model tersebut mampu memberikan arahan yang detail dan sistematis sehingga menghasilkan produk berupa media pembelajaran. Peneliti menggunakan tahapan-tahapan dalam mengembangkan ALG mulai dari pendefinisian (*Define*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Develop*) dan pendesiminasian (*Diseminate*).

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 30 Januari 2016 – tanggal 16 Januari 2017. Penelitian ini dilaksanakan di SMK N Pringkuku Jl. Pacitan-Solo Desa Ngadirejan Kec. Pringkuku Pacitan

Subyek Penelitian

Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI Tata Busana di SMK N Pringkuku tahun 2016/2017 berjumlah 27 siswa. Pemilihan kelas dalam penelitian ini karena kelas XI Tata Busana di SMK N Pringkuku masih banyak siswa yang hasilnya dibawah KKM. Instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data menggunakan lembar observasi.

Prosedur Penelitian

Prosedur pengembangan pada penelitian pengembangan media ALG menggunakan Model 4D menurut Thiagarajan dalam Endang Mulyatiningsih (2012: 195-199) menjelaskan proses pengembangan media sebagai berikut:

1. Tahap pendefinisian (*Define*) yang bertujuan menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan: analisis kurikulum, analisis peserta didik, analisis materi, dan merumuskan tujuan.
2. Tahap perencanaan (*Design*) ini untuk menyiapkan perangkat pembelajaran. Pada tahap ini peneliti akan memilih dan merancang media.
3. Tahap pengembangan (*Develop*) bertujuan menghasilkan perangkat pembelajaran yang sudah direvisi berdasarkan masukan dari para pakar.

Media pembelajaran ALG yang sudah dibuat akan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media.

4. Tahap pendesiminasian (*Diseminate*) merupakan tahap penggunaan perangkat media pembelajaran ALG yang telah dikembangkan pada kelas XI Busana Butik SMK N Pringkuku.

Teknik Pengumpulan Data

Penelitian pengembangan ini menggunakan metode non tes dalam mengumpulkan data, yaitu : dokumentasi, observasi, wawancara, dan angket. Teknik ini dipilih untuk mengetahui bagaimana saku *passepoille* oleh siswa dan sebagai data untuk melakukan pengembangan media.

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih hemat, lengkap, dan sistematis sehingga mudah diolah (Arikunta : 2006-160). Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah angket diberikan kepada ahli materi dan media, ahli media dan peserta diklat kelas XI SMK Negeri Pringkuku sebagai responden.

Teknik Analisis Data

Untuk menganalisis data tentang kelayakan multimedia dilakukan langkah-langkah sebagai berikut.

- a. Teknik analisis data kuantitatif, dengan skala likert yang dijelaskan pada tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Pemberian Skor

Keterangan	Skor
SB (Sangat Baik)	5
B (Baik)	4
C (Cukup)	3
K (Kurang)	2
SK (Sangat Kurang)	1

Sumber : Sugiyono (2010: 93)

- b. Menghitung skor rata-rata tiap komponen penilaian pada setiap indikator multimediamenggunakan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan: \bar{X} = Skor rata-rata setiap Komponen
 N = Jumlah indikator
 $\sum x$ = Skor total masing-masing penilai

- c. Mengubah skor rata-rata menjadi nilai kualitatif dengan kriteria penilaian sebagai berikut.

Tabel 2. Klasifikasi Penilaian Total

Rumus	Rerata Skor	Data Kualitatif
$X > \bar{X}_t + 1,80 \text{ sbi}$	$\bar{X} > 4,2$	Sangat Baik (SB)
$\bar{X}_t + 0,60 \text{ sbi} < X \leq \bar{X}_t + 1,80 \text{ sbi}$	$3,4 < \bar{X} \leq 4,2$	Baik (B)
$\bar{X}_t - 0,60 \text{ sbi} < X \leq \bar{X}_t + 0,60 \text{ sbi}$	$2,6 < \bar{X} \leq 3,4$	Cukup (C)
$\bar{X}_t - 1,80 \text{ sbi} < X \leq \bar{X}_t - 0,60 \text{ sbi}$	$1,8 < \bar{X} \leq 2,6$	Kurang (K)
$X \leq \bar{X}_t - 1,80 \text{ sbi}$	$\bar{X} \leq 1,8$	Sangat Kurang (SK)

Sumber : Widoyoko (2009: 245)

Keterangan:

\bar{X} : Skor yang diperoleh

\bar{X}_t : Skor ideal yang dicari dengan rumus:

\bar{X}_t : $(1/2)$ (skor maksimal + skor minimal)

sbi : Simpangan baku yang ideal dicari dengan rumus:

sbi : $(1/6)(\text{Skor maksimal} - \text{Skor minimal})$

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Tahapan pendefinisian (*define*) dilakukan analisis kurikulum, analisis peserta didik, analisis materi, dan merumuskan tujuan.
2. Desain merupakan tahap perancangan pengembangan media pembelajaran ALG pada materi membuat saku *passepoille*.

Tahapan lebih rinci terbagi menjadi 2 tahapan yaitu pra produksi dan produksi. Tahapan pra produksi terdiri dari a) mengidentifikasi media ALG, ALG tersebut disusun berdasarkan materi yang disesuaikan dengan

silabus, RPP, dan hasil wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran busana pria. b) membuat *story board* Tahapan produksi terdiri dari a) disain b) pembuatan saku *passepoille* dari langkah pertama hingga finishing.

3. Implementasi atau tahapan develop yaitu tahapan dimana media ALG divalidasi oleh para ahli. Tahapan pasca pengembangan media pembelajaran ALG pembuatan saku *passepoille* yaitu proses revisi setelah dilakukan validasi pertama. Media dan materi direvisi sesuai saran, finalisasi produk setelah ahli menyatakan layak. Penilaian diukur dengan skla *Guttman* dengan alternative jawaban “Ya” dan “tidak”. Alternatif jawaban “Ya” dapat diartikan media pembelajaran ALG ini layak digunakan, sedangkan alternatif jawaban “Tidak” dapat diartikan media pembelajaran ALG tidak layak digunakan.

Angket terdiri dari 15 butir pernyataan dan jumlah responden 2 orang. Berdasarkan hasil validasi dari masing-masing ahli materi diperoleh jumlah soal $15 \times 1 = 15$, skor minimum $0 \times 15 = 0$, dan skor maksimal $1 \times 15 = 15$, jumlah kategori 2, panjang klas interval 7,5, sehingga kriteria kelayakan materi pembelajaran oleh ahli materi adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Kriteria Kelayakan ALG oleh Ahli Materi

Kategori	Interval nilai	Hasil
Layak	$(S_{min} + p) \leq S \leq S_{max}$	$7,5 \leq S \leq 15$
Tidak layak	$S_{min} \leq S < (S_{min} + p)$	$0 \leq S < 7,5$

Tabel 4. Hasil Validasi ALG Oleh ahli Materi

Judgement expert	Skor	Kelayakan
Ahli Materi 1	15	Layak
Ahli Materi 1	15	Layak

Angket terdiri dari 20 butir pernyataan dan jumlah responden 1 orang. Berdasarkan hasil validasi dari ahli media diperoleh jumlah soal $20 \times 1 = 20$, skor minimum $0 \times 20 = 0$, dan skor maksimal $1 \times 20 = 20$, jumlah kategori 1, panjang klas interval 10, sehingga kriteria kelayakan ALG oleh ahli media adalah sebagai berikut:

Tabel 5. Kriteria Kelayakan tampilan media ALG oleh Ahli Media

Kategori	Interval nilai	Hasil
Layak	$(S_{min} + p) \leq S \leq S_{max}$	$10 \leq S \leq 20$
Tidak layak	$S_{min} \leq S < (S_{min} + p)$	$0 \leq S < 10$

Tabel 6. Hasil Validasi tampilan media ALG oleh Ahli Media

Judgement expert	Skor	Kelayakan
Ahli Media	20	Layak

Uji coba skala kecil dilakukan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa

dengan media ALG pembuatan saku *passepoille* sebelum diujikan pada uji coba kelompok besar. Uji coba skala kecil menggunakan angket dengan skala *Likert* dengan alternatif jawaban “sangat baik”, “baik”, “cukup”, “kurang”, dan “sangat kurang”. Angket terdiri dari 20 butir pernyataan.

Tabel 7. Persentase Hasil Uji Coba Kelompok Kecil oleh Siswa

No	Jumlah Siswa	Kategori	Persentase
1	9	Baik	90%
2	1	Cukup	10%
Jumlah siswa pada uji coba terbatas			10

Hasil dari Tabel 7, diketahui bahwa siswa memberikan tanggapan yang positif terhadap media ALG. Perhitungan data dari angket yang diberikan ke subjek uji coba kelompok kecil, 90% siswa memberikan tanggapan bahwa ALG masuk kategori baik dan 10% masuk kategori cukup.

Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil terhadap 10 siswa kelas XI Busana Butik SMK N Pringku, dapat diketahui bahwa media ALG yang dikembangkan mendapat tanggapan positif dari siswa. Hal ini terbukti dengan hasil rerata keseluruhan dari uji coba tersebut adalah 3,54 dan termasuk dalam kategori baik.

4. Evaluasi dilakukan tahap pendefinisian berupa media dilakukan Uji coba skala besar dilakukan untuk mengetahui permasalahan dan kekurangan ALG, sehingga dapat disempurnakan lagi. Uji coba skala besar menggunakan angket dengan skala *Likert* dengan alternatif jawaban “sangat baik”, “baik” , ”cukup”, ”kurang”, dan “sangat kurang”. Angket terdiri dari 20 butir pernyataan. Angket terdiri dari 20 butir pernyataan. Lebih jelasnya dapat dilihat dalam pembahasan berikut.

Tabel 8. Persentase Hasil Uji Coba Kelompok Besar

No	Jumlah Siswa	Kategori	Persentase
1	23	Sangat Baik	87,10%
2	4	Baik	12,90%
Jumlah siswa dalam satu kelas			27

Sumber: Data hasil penghitungan peneliti, 2017

Berdasarkan Tabel 8, dapat diketahui bahwa siswa memberikan tanggapan yang positif terkait dengan media ALG yang dikembangkan. Berdasarkan hasil perhitungan data dari angket yang diberikan 87,10% siswa memberikan tanggapan bahwa ALG masuk kategori sangat baik dan 12,90% masuk katategori baik.

Berdasarkan hasil uji coba kelompok besar, dapat diketahui bahwa media ALG yang dikembangkan oleh peneliti layak

digunakan oleh siswa. Hal ini terbukti pada rerata keseluruhan uji coba kelompok besar yaitu 4,50 dan termasuk dalam kriteria sangat baik.

Pembahasan

1. Pengembangan media pembelajaran ALG pembuatan saku *passepoille*

Proses pengembangan ALG ini melalui beberapa tahapan sesuai prosedur pengembangan 4D yaitu *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan) dan *Disseminate* (penyebarluasan).

Pada tahap pendefinisian (*define*) yang dilakukan adalah analisis kebutuhan pengembangan produk meliputi menganalisis kurikulum, menganalisis peserta didik, menganalisis materi dan membuat tujuan. Kurikulum yang digunakan di SMK N Pringkuku adalah KTSP. .

Pada tahapan analisis peserta didik dan analisis materi peneliti melakukan observasi dan wawancara. Observasi dilakukan untuk melihat kemampuan individu, motivasi belajar, dan pengalaman belajar. Peserta didik dituntut pada pembelajaran mandiri sesuai dengan KTSP. Hasil dari observasi yang dilakukan peserta didik belum termotivasi untuk mencari sendiri informasi-informasi materi

pembelajaran. Hal tersebut menyebabkan hasil praktek membuat saku *passpoille* masih rendah.

Analisis materi dilakukan dengan melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran dan melihat buku-buku referensi. Guru pengampu mata pelajaran merasa masih membutuhkan media yang dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk lebih belajar mandiri.

Setelah melakukan tahapan analisis kebutuhan maka peneliti melanjutkan ke proses meliputi pra produksi, produksi dan pasca produksi. Tahapan Pra Produksi peneliti membuat *storyboard* sebagai alur pembuatan media pembelajaran. Kegiatan-kegiatan dalam perencanaan tersebut merupakan dasar untuk proses pengembangan produk. Materi yang disusun dan dikembangkan berdasarkan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah ditentukan untuk dikembangkan. Materi tersebut dikembangkan dan dibuat dalam bentuk *storyboard* yang disertai keterangan dan catatan serta tempat peletakan langkah-langkah pembuatan saku *passpoille*.

Kegiatan pengembangan produk dilanjutkan dengan validasi naskah oleh ahli materi dan ahli media. Seluruh rangkaian kegiatan pembuatan media pembelajaran ini atau dalam tahap desain

menggunakan beberapa peralatan dan *software* yaitu dengan spesifikasi *Windows 7*, dan *software Corel Draw*.

Tahapan selanjutnya adalah produksi ALG dengan bahan *banner* ditempat percetakan *banner*. Kendala yang terjadi pada saat pembuatan langkah-langkah saku *passpoille* yaitu membuat ukuran dan bentuk langkah-langkah yang sangat baik. Hal ini dapat di atasi dengan adanya revisi dan pengawasan dari dosen pembimbing dan *judgment expert* (para ahli).

Tahap selanjutnya adalah tahap pengembangan (*Develop* yaitu *expert appraisal* dan *develomental testing*. *Expert appraisal* merupakan teknik untuk validasi atau menilai kelayakan rancangan produk. Kegiatan ini dilakukan evaluasi oleh ahli dalam bidangnya. Pada tahap validasi diawali dengan validitas instrumen kemudian dilanjutkan dengan validasi produk oleh para ahli. Validasi instrumen dilakukan untuk mengukur reliabilitas dan validitas. Setelah instrumen dinyatakan valid maka dilanjutkan validasi kelayakan produk. Peneliti melakukan tahapan validasi oleh para ahli karena untuk mendapatkan hasil penilaian baik atau tidak media ALG yang telah dibuat.

Peneliti memperoleh hasil penilaian baik dari para ahli maka peneliti melanjutkan dengan proses *Develomental*

testing . *Develomental testing* uji coba rancangan produk pada sasaran subjek sesungguhnya. Uji coba Kelompok kecil ini yaitu 10 peserta didik kelas XI Tata Busana SMK N Pringkuku. Pada saat uji coba ini dicari data respon dan reaksi atau komentar dari sasaran pengguna media ALG.

Setelah uji kelompok kecil dinyatakan layak peneliti melanjutkan dengan tahapan penyebarluasan (*Disseminate*). Tahapan ini terdiri dari *validation testing, packaging, diffusion and adaption*. Pada tahap *validation testing*, peneliti melakukan uji coba kelompok besar oleh 27 peserta didik kelas XI Tata Busana SMK N Pringkuku. Uji kelayakan kelompok besar atau uji lapangan yang dimaksudkan untuk mengetahui pendapat peserta didik tentang ALG pembuatan saku *passepoille*. Setelah produk dinyatakan layak peneliti melakukan *packaging*. Pada tahapan penyebarluasan peneliti hanya melakukan sampai dengan kegiatan *packaging*. Untuk kegiatan *adaption* akan dilakukan kembali oleh guru pada waktu pembelajaran.

2. Kelayakan media pembelajaran ALG pembuatan saku *passepoille*

Penentuan kelayakan ALG pembuatan saku *passepoille* melalui beberapa tahapan, meliputi : validasi ahli, uji kelompok kecil dan uji kelompok besar.

Dari pengujian 2 ahli materi yang diperoleh skor 15 dengan presentase sebesar 100%, sehingga dapat diartikan bahwa ALG termasuk kategori layak dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran, walaupun masih perlu dilakukan perbaikan sesuai saran dari ahli materi.

Selanjutnya pengujian terhadap 1 ahli media diperoleh skor 20 dengan presentase sebesar 100%. Hal tersebut dapat diartikan ALG telah memenuhi kelayakan dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran, walaupun perlu dilakukan revisi sesuai saran dari ahli media. Revisi ahli media lebih ditekankan pada penggunaan warna dan ukuran huruf. Selanjutnya ALG ini siap untuk digunakan pada saat uji coba kelompok kecil kemudian dilanjutkan dengan pengujian kelompok besar.

Dari penilaian kelayakan uji coba kelompok kecil dapat diperoleh hasil cukup dengan perhitungan data dari angket yang diberikan ke subjek uji coba kelompok kecil, 90% siswa memberikan tanggapan bahwa media ALG masuk kategori baik dan 10% masuk kategori cukup. Hasil penghitungan rerata keseluruhan responden diperoleh skor sebesar 3,54. Hal ini menunjukkan bahwa penilaian terhadap ALG secara keseluruhan telah memenuhi kriteria baik untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Kelayakan ALG dilakukan dengan uji coba lapangan skala besar dilakukan oleh 27 peserta didik. Berdasarkan saran yang diberikan peserta didik berupa komentar positif dan negatif. Komentar positif menyatakan bahwa media ALG menarik, jelas, mudah digunakan dan materi dalam ALG memvisualisasi proses pembuatan saku *passepaille*.

Peserta didik yang berkomentar negatif mengenai huruf yang memiliki ukuran kurang besar. Hal ini dikarenakan jika huruf lebih dibesarkan lagi ukuran banner akan terlalu besar. Peserta didik yang belum memahami proses membuat saku *passepaille* dapat melihat langsung kedepan sesuai bagian langkah mana yang menurut peserta didik belum bisa dipahami.

Berdasarkan hasil perhitungan data dari angket yang diberikan 87,10% siswa memberikan tanggapan bahwa media ALG masuk kategori sangat baik dan 12,90% masuk katategori baik. Rata-rata skor dari keseluruhan skor responden adalah 4,50, apabila dilihat pada tabel kriteria kelayakan ALG pada uji coba skala besar, maka skor tersebut berada pada nilai $188,8 > x \geq 141,6$ atau dalam kategori hasil sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa ALG pembuatan saku *passepaille* secara keseluruhan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Berdasarkan uraian

di atas, dapat diketahui bahwa hasil validasi akhir ahli materi sebesar 3,85 dan hasil validasi ahli media sebesar 3,85. Hasil uji coba produk, yaitu uji kelompok kecil pada siswa sebesar 3,54 dan uji coba kelompok besar 4,50

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Pengembangan media pembelajaran ALG pembuatan saku *passepaille* berhasil dikembangkan melalui beberapa tahap yaitu : a) Analisis (pendefinisian/*define*) dengan menganalisis kebutuhan. b) Desain (perancangan/*design*) yaitu dimulai dari tahapan praproduksi, tahapan produksi dan tahapan pasca produksi. c) Implementasi (pengembangan/*develop*) yaitu uji coba produk pada skala kecil dan skala besar. d) Evaluasi (penyebarluasan/*disseminate*) yaitu menilai ALG secara keseluruhan baik dari segi materi dan segi tampilan ALG. Setelah produk selesai direvisi dan dinyatakan layak maka media tersebut siap dipakai.
2. ALG pembuatan saku *passepaille* pada mata pelajaran busana pria semester II

layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil pengujian kelayakan ahli materi dan ahli media 100% berada dalam kategori layak. Penilaian media ALG pembuatan saku *passepaille* pada uji coba kelompok besar dalam kategori layak. Hal ini dibuktikan berdasarkan penilaian yang diberikan peserta didik menyatakan sangat baik sebanyak 23 orang (87,10%), dan kategori baik sebanyak 4 orang (12,90%). Rata-rata skor dari keseluruhan skor responden adalah 4,50, apabila dilihat pada tabel konversi skor siswa, maka skor tersebut berada pada nilai $\bar{X} > 4,2$ atau dalam kategori hasil sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa ALG pembuatan saku *passepaille* dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada kompetensi membuat saku *passepaille* di SMK N Pringkuku.

Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, ada beberapa saran yang sebaiknya menjadi perhatian antara lain sebagai berikut :

1. Pada waktu guru menyampaikan materi pembuatan saku *passepaille* disarankan guru menggunakan media ALG pembuatan saku *passepaille*.

2. Dalam penggunaan media ALG secara langsung oleh siswa dengan melihat secara dekat kedepan disarankan dibatasi paling banyak 5 siswa bergantian.
3. Pada waktu tidak digunakan dalam pembelajaran disarankan ALG digantung di Laboratorium jahit agar siswa setiap saat dapat belajar mandiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunta, S. (2006). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta : Rineka Cipta
- Moedjiono & Dimiyati. (1993). *Strategi belajar mengajar*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Mulyatiningsih, E. (2012). *Metode penelitian terapan bidang pendidikan*. Bandung : Alfabeta
- Sugiyono. (2009). *Metode penelitian bisnis (pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan r&d)*. Bandung: Alfabeta
- Widoyoko, E. P. (2009). *Evaluasi program pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar