

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA TUTORIAL PEMBUATAN POLA DASAR BADAN
SISTEM SO'EN DAN MEYNEKE MENGGUNAKAN PROGRAM *ADOBE FLASH*
UNTUK SISWA KELAS X SMK NEGERI 1 PENGASIH**

JURNAL SKRIPSI

Diajukan Kepada Jurusan Pendidikan Teknik Busana
Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
Sebagai Syarat Tugas Akhir Skripsi



Dian Ratna Indahsari
14513247006

Pembimbing : Sugiyem, M.Pd.
Penguji : Enny Zuhni Khayati, M.Kes.
Sekretaris : Dr. Widiastuti

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK BUSANA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

2017

LEMBAR PERSETUJUAN

E-Jurnal Skripsi dengan Judul

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA TUTORIAL PEMBUATAN POLA DASAR BADAN
SISTEM SO'EN DAN MEYNEKE MENGGUNAKAN PROGRAM *ADOBE FLASH*
UNTUK SISWA KELAS X SMK NEGERI 1 PENGASIH**

Disusun oleh:

Dian Ratna Indahsari

NIM. 14513247006


Telah disetujui oleh


Dosen Pembimbing Sebagai syarat mendapatkan nilai Tugas Akhir Skripsi

Yogyakarta, 2017

Mengetahui
Dosen Penguji

Disetujui
Dosen Pembimbing


Enny Zuhni Khayati, M.Kes.
NIP. 19600427198503 2 001


Sugiyem, M.Pd.
NIP.19751029200212 2 002

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA TUTORIAL PEMBUATAN POLA DASAR BADAN SISTEM SO'EN DAN MEYNEKE MENGGUNAKAN PROGRAM ADOBE FLASH UNTUK SISWA KELAS X SMK NEGERI 1 PENGASIH

DEVELOPING TUTORIAL MULTIMEDIA FOR THE MAKING OF BASIC BODICE PATTERNS OF SO'EN AND MEYNEKE SYSTEMS USING ADOBE FLASH FOR GRADE X STUDENTS OF SMK NEGERI 1 PENGASIH

Penulis 1 : Dian Ratna Indahsari

Penulis 2 : Sugiyem, M.Pd

universitas negeri yogyakarta

dianratnaa@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini dirancang untuk (1) mengembangkan multimedia tutorial pembuatan pola dasar badan menggunakan program *adobe flash*, (2) mengetahui kelayakan multimedia tutorial. Penelitian pengembangan dilakukan dengan model *Borg & Gall* dalam tim Puslitjaknov yang terdiri dari 5 tahap yaitu (1) analisa kebutuhan (2) pengembangan produk (3) validasi ahli (4) uji kelompok kecil (5) uji kelompok besar dan produk akhir. Instrumen penelitian berupa angket dengan validitas konstruk dan pengujian reliabilitas koefisien *Alfa Cronbach*. Metode pengumpulan data menggunakan angket, observasi, dokumentasi dan wawancara. Alat pengumpul data menggunakan angket dengan skala *Guttman* untuk ahli dan skala *Likert* untuk siswa, lembar observasi, dan lembar wawancara. Teknik analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian ini adalah (1) tersusunnya multimedia tutorial dengan komposisi multimedia yang terdiri dari halaman petunjuk, KI KD Indikator, materi, dan profil, kapasitas penyimpanan kurang dari 700 MB dapat disimpan dalam *flashdisk*, dapat mudah dioperasikan (2) multimedia tutorial pembuatan pola dasar badan dinyatakan layak oleh ahli media dan materi. Berdasarkan hasil uji lapangan, dari 26 siswa dilihat dari aspek desain pembelajaran dikategorikan “sangat layak” dengan skor 3,67 dan dari aspek tampilan dan pemrograman dikategorikan “sangat layak” dengan skor 3,69 dari skor maksimum 4.

Kata kunci : multimedia *adobe flash*, pola dasar So'en dan Meyneke

Abstract

This study aimed to : (1) develop tutorial multimedia for the making of basic bodice patterns using the *adobe flash* program, and (2) investigate the appropriateness of the tutorial multimedia. This research and development study was conducted using *Borg & Gall's* model in a team of the Center for Policy and Innovation Studies consisting of 5 stages, i.e.: (1) needs analysis, (2) product development, (3) expert validation, (4) a small-group tryout, and (5) a large-group tryout and final product. The research instrument was a questionnaire which was assessed in terms of its construct validity and its reliability using *Cronbach's Alpha*. The data were collected by questionnaires, observations, documentation, and interviews. The data collecting instruments were questionnaires with the *Guttman* scale for experts and the *Likert* scale for students, observation sheets, and interview sheets. The data analysis techniques were qualitative and quantitative descriptive techniques. The results of the study were as follows : (1) tutorial multimedia was developed with a multimedia composition consisting of a guideline page, indicators for core and basic competencies, materials, and profiles; the storage capacity is less than 700 MB, it can be stored in a flash disk, and it can be easily operated, (2) the tutorial multimedia for the making of basic bodice patterns is appropriate according to media and materials experts. Based on the field testing results, according to 26 students in terms of the learning design aspect, it is very appropriate with a score of 3.67 and from the display and programming aspects it is very appropriate with a score of 3.69 from a maximum score of 4.

Keywords : *adobe flash multimedia, So'en and Meyneke's basic patterns.*

PENDAHULUAN

Salah satu jalur pendidikan di sekolah dalam bentuk satuan pendidikan formal adalah SMK (Sekolah Menengah Kejuruan) yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah sebagai lanjutan dari SMP/MTs atau bentuk lain yang sederajat. Pendidikan kejuruan merupakan salah satu pendidikan yang mempunyai tujuan mempersiapkan peserta didik agar menjadi manusia yang produktif sehingga mampu bekerja mandiri maupun kelompok dalam DU/DI pada tingkat menengah. SMK memiliki banyak program keahlian salah satunya bidang keahlian tata busana. SMK Negeri 1 Pengasih merupakan salah satu SMK di kabupaten Kulon Progo yang memiliki program keahlian tata busana. Program keahlian tata busana memiliki beberapa mata pelajaran praktik yang harus memenuhi aspek *afektif* (sikap), aspek *kognitif* (pengetahuan), dan aspek *psikomotor* (ketrampilan). Disekolah menengah kejuruan khususnya jurusan tata busana lebih menekankan aspek keterampilan motorik yang dimiliki siswa sebagai bekal memasuki dunia kerja. Ranah psikomotorik berkaitan dengan fungsi manipulatif dan kemampuan fisik.

Dasar pola merupakan salah satu mata pelajaran praktik yang mempelajari teknik, cara, atau metode pembuatan pola baik secara drapping maupun konstruksi. Berdasarkan struktur Kurikulum 2013 untuk SMK bidang pariwisata keahlian tata busana, dasar pola mendapat alokasi waktu dua semester, dengan alokasi pada semester satu untuk drapping dan semester dua untuk pembuatan pola secara

konstruksi. Mata pelajaran dasar pola pada kurikulum 2013 diberikan pada kelas X.

Pembelajaran dasar pola khususnya pada pembuatan pola dasar badan sistem So'en dan Meyneke secara konstruksi di SMK Negeri 1 Pengasih masih menggunakan media pembelajaran berupa *chart*, papan tulis dan lembar kerja dengan metode ceramah untuk pembelajaran praktik. *Chart* dan papan tulis memiliki beberapa kekurangan diantaranya pembelajaran menggunakan *chart* dan papan tulis berupa gambar tidak disertai langkah – langkah yang jelas dalam pembuatan pola, debu kapur papan tulis yang digunakan bisa menyebabkan gangguan pada kesehatan guru, sakit dalam pernafasan, dan gangguan pada kulit apalagi seandainya ventilasi ruangan tidak terlalu baik. Sementara ceramah tidak bisa dilakukan secara berulang-ulang oleh guru, dan kemampuan siswa dalam menerima pembelajaran juga berbeda-beda dengan jumlah siswa 31 anak. Metode ceramah yang disajikan oleh guru menggunakan *chart* dan papan tulis seringkali siswa tidak dapat menangkap secara jelas, sukar melihatnya dan memungkinkan siswa tidak mengerti apa yang disampaikan oleh guru karena guru selalu berdiri di depan kelas, gambar tidak terlihat dengan jelas dan ruangan kelas yang cukup besar membuat kendala tersendiri bagi siswa yang duduk dibagian belakang.

Dapat dikatakan bahwa *chart* dan papan tulis tidak dapat membantu siswa dalam pembelajaran secara mandiri baik di kelas maupun di rumah karena pembelajaran seperti itu dinilai masih belum efektif. Lembar kerja

pendamping yang diberikan oleh guru juga hanya berupa *foto copy* buku yang dipakai oleh guru. Lembar kerja seperti ini tidak dapat membantu siswa dalam pembelajaran secara mandiri baik di sekolah maupun di rumah karena lembar kerja hanya berupa gambar yang tidak bisa menjelaskan langkah demi langkah pembuatan pola dasar badan sistem So'en dan Meyneke. Oleh karena itu perlu pengembangan media yang inovatif menggunakan multimedia tutorial berbasis *adobe flash*. Namun hal ini masih jarang dilakukan disebabkan beberapa faktor diantaranya banyak guru yang kurang memahami cara pembuatan media pembelajaran yang inovatif, memerlukan waktu lama serta biaya yang tidak sedikit untuk membuat media pembelajaran tersebut dan alasan yang lainnya.

Berdasarkan kondisi di atas penulis memilih pengembangan multimedia tutorial pembuatan pola dasar badan sistem So'en dan Meyneke menggunakan *Adobe Flash* untuk siswa kelas X SMK N 1 Pengasih sebagai judul dalam penelitian ini karena multimedia tutorial dapat membantu siswa dalam memahami materi pembuatan pola dasar badan sistem So'en dan Meyneke secara mandiri maupun berkelompok di rumah ataupun di tempat lainnya.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk penelitian *R&D* yang dikembangkan menurut *Borg and Gall* yang dikutip dalam tim Pulsitjaknov yang meliputi 5 tahap pengembangan yaitu: (a) analisa kebutuhan media pembelajaran, meliputi mengkaji silabus dan kurikulum serta analisis kebutuhan media pembelajaran (b)

mengembangkan produk awal, meliputi penyusunan *story board* dan pembuatan media pembelajaran (c) tahap validasi kepada ahli evaluasi, ahli media, dan ahli materi (d) Tahap uji coba lapangan skala kecil (e) tahap uji coba lapangan besar.

Waktu dan Tempat Penelitian

Waktu penelitian dilakukan pada tanggal 26 Januari 2017 – selesai. Lokasi penelitian dilakukan di SMK N 1 Pengasih yang beralamat di Jl. Kawijo 11 Kabupaten Kulon Progo, Yogyakarta.

Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X Busana Butik di SMK N 1 Pengasih yang berjumlah 31 siswa kelas X. Subyek uji coba kelompok kecil berjumlah 5 siswa dipilih dengan teknik *purposive sampling* dan subyek uji coba lapangan besar adalah seluruh siswa kelas X busana butik yang berjumlah 26 siswa.

Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian dalam penelitian ini dapat dilihat pada diagram berikut:



1. Metode Pengumpulan Data dan Instrumen

Pengumpulan data bertujuan untuk mengetahui apakah pengembangan multimedia tutorial pembuatan pola dasar badan layak atau tidak layak digunakan dalam pembelajaran di SMK N 1 Pengasih. Teknik atau metode pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode wawancara, observasi, dokumentasi, dan kuisioner. Alat pengumpul data yang digunakan berupa angket, lembar observasi, dan lembar wawancara.

Uji kelayakan multimedia tutorial menggunakan angket diberikan kepada para ahli materi dan ahli media menggunakan angket non

tes dengan skala *Guttman*, yaitu dua alternatif ya (layak) dan tidak (tidak layak). Sedangkan untuk mengetahui kelayakan multimedia tutorial oleh siswa menggunakan angket non tes dengan skala *likert*. Angket dengan skala *likert* menggunakan alternatif jawaban sangat setuju (SS), setuju (S), kurang setuju (KS), tidak setuju (TS).

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah instrument bukan tes. Sesuai dengan jenis penelitian yang digunakan, maka untuk mengetahui validasi instrumen dari penelitian ini adalah dengan menggunakan *construct validity* (validitas konstruk). Validitas konstruk mengacu pada sejauh mana suatu instrumen mengukur konsep dari suatu teori. Cara yang dilakukan adalah dengan meminta penilaian kepada ahli (*expert judgment*). Untuk mengetahui validitas instrumen pada penelitian ini digunakan rumus korelasi *product moment* yang dikemukakan oleh Pearson, sedangkan pengujian reliabilitas pada penelitian ini menggunakan reliabilitas koefisien *Alfa Cronbach*.

Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif dan kuantitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian ahli materi, ahli media dan penilaian siswa pada uji kelompok kecil dan uji kelompok besar/lapangan. Data kuantitatif ini dianalisis menggunakan statistik deskriptif dengan bantuan *SPSS_22* yang kemudian akan diperoleh nilai rerata Mean (M), Median (Me), dan Modus (Mo).

Untuk melakukan penilaian kelayakan produk multimedia tutorial menurut persepsi responden didapat dari nilai rerata dari responden. Nilai rerata yang diperoleh kemudian dikonversi sesuai dengan tabel konversi skor penilaian untuk mengetahui tingkat kelayakan produk media pembelajaran menurut responden. Konversi skor penilaian untuk ahli media, ahli materi ditunjukkan dalam tabel 03.

Klasifikasi penilaian kelayakan produk multimedia tutorial untuk ahli media, ahli materi dan siswa adalah dengan membandingkan rerata skor yang didapat dengan konversi skor penilaian. Berikut merupakan konversi skor menurut Nana Sudjana (2016: 122) dapat dilihat di tabel 1 dan 2:

Tabel 01. Kriteria Kelayakan Multimedia Tutorial ditinjau dari Ahli Materi dan Ahli Media

Kategori	Rerata Skor Jawaban
Layak	0,75 $x < 1$
Tidak layak	0,25 $x < 0,75$

Sedangkan konversi skor pendapat siswa ditunjukkan pada tabel 04.

Tabel 02. Kelayakan Multimedia Tutorial berdasarkan Persepsi Siswa

Kelas	Kategori	Rerata Skor Jawaban
4	Sangat Layak	3,25 $x < 4,00$
3	Layak	2,75 $x < 3,25$
2	Kurang Layak	2,25 $x < 2,75$
1	Tidak Layak	1,75 $x < 2,25$

Setelah pengambilan data selesai, data yang didapat dianalisis untuk mengetahui kelayakan produk multimedia tutorial. Penilaian kelayakan produk multimedia tutorial melalui beberapa tahapan yakni uji validasi materi, uji validasi media dan uji kelompok kecil dan besar.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Prosedur Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian R&D yang bertujuan untuk menghasilkan produk. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model dari *Borg and Gall* yang disederhanakan oleh Tim Pulsitjaknov (Pusat Penelitian Kebijakan dan Inovasi) meliputi 5 tahapan yaitu :

a. Tahap analisis kebutuhan dimulai dari tahap mengaji kurikulum, silabus, dan kebutuhan media pembelajaran. Kurikulum yang dipakai di SMK N 1 Pengasih adalah kurikulum 2013. Silabus dan kurikulum 2013 dikaji agar media yang dihasilkan tidak menyimpang dari tujuan yang ada pada silabus. Analisis kebutuhan dilakukan dengan cara observasi pada saat pelaksanaan pembelajaran dasar pola di kelas X Busana sedang berlangsung dan wawancara yang dilakukan kepada dua orang sumber yaitu guru dasar pola dan siswa kelas X Busana.

b. Mengembangkan produk awal meliputi pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Pra produksi meliputi membuat rancangan atau *story board*. *Flowchart* dan *storyboard* disusun berdasarkan materi yang disesuaikan dengan silabus, RPP, hasil wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran dasar pola membuat pola dasar badan.

Produksi dilakukan dengan pembuatan desain template dan desain animasi yang dilakukan secara manual dengan kertas dan keterangan tulisan yang tertuang dalam *storyboard*. Multimedia tutorial dibuat

6 *Jurnal Pendidikan Teknik Busana UNY - Edisi ... 2017* menggunakan bantuan program *Adobe Flash CS6* agar media dapat disajikan dengan animasi, gambar, efek tampilan, suara dan tombol – tombol interaktif yang efektif digunakan sebagai multimedia tutorial pembelajaran pembuatan pola dasar badan.

Tahap pasca produksi terdiri dari *editing* dan *mastering* multimedia tutorial. *Editing* baik isi, gambar, animasi, efek, warna, *background*, dan sebagainya menggunakan program *adobe flash CS6*. *Mastering* multimedia tutorial ini dibuat dengan program *application* dan FLA File.

- c. Validasi ahli dan revisi bertujuan untuk menguji kelayakan sebelum produk diuji coba kepada subyek. Penentuan kelayakan uji coba multimedia tutorial dasar pola membuat pola dasar badan, diukur melalui hasil pengukuran 1 dosen sebagai ahli instrumen, 1 dosen sebagai ahli media, 2 ahli media terdiri dari 1 guru mata pelajaran dasar pola dan 1 dosen jurusan tata busana. Saran yang diberikan oleh ahli dipergunakan untuk bahan pertimbangan penyempurnaan produk.
- d. Uji coba kelompok kecil dilakukan untuk mengetahui kelayakan multimedia tutorial pembuatan pola dasar badan. Uji coba kelompok kecil dilakukan pada 5 siswa yang dipilih dengan teknik *purposive sampling* /sampel bertujuan. Siswa yang dijadikan sebagai sampel uji coba dipilih 2 siswa dengan nilai tinggi, 1 siswa dengan nilai rata – rata dan 2 siswa dengan nilai rata – rata rendah. Saran – saran yang diberikan oleh siswa digunakan untuk memperbaiki multimedia tutorial pembuatan pola dasar

badan sebelum dilakukan uji coba kelompok besar.

- e. Uji coba kelompok besar dilakukan pada seluruh siswa kelas X sejumlah 26 siswa. Seluruh siswa diberikan angket dan multimedia tutorial membuat pola dasar badan untuk memberikan penilaian terhadap kelayakan multimedia tutorial membuat pola dasar badan tersebut.

2. Validasi Instrumen

Sebelum instrumen penelitian digunakan untuk pengambilan data, instrumen tersebut dilakukan uji validitas instrumen yang dilakukan oleh dosen pembimbing sebagai *expert judgment*. Hasil penelitian ahli tersebut kemudian dijadikan sebagai acuan untuk menyempurnakan instrumen hingga mampu mengukur apa yang seharusnya diukur. Butir instrumen disusun dan dikonsultasikan kepada dosen pembimbing sebagai *expert judgment* yang nantinya akan melalui perbaikan menurut saran yang diberikan.

Dari validasi instrumen didapat saran atau revisi yang harus ditindak lanjuti/dibenahi. Penggunaan tata bahasa yang digunakan dalam instrumen diperbaiki menurut tata bahasa Indonesia yang benar dan dalam satu pernyataan seharusnya hanya ada satu obyek yang ditanyakan. Berdasarkan hasil uji validitas instrumen didapat hasil layak digunakan dengan revisi.

3. Validasi Ahli

- a. Ahli Materi

Uji validasi materi meliputi satu aspek penilaian yaitu aspek desain pembelajaran.

Pengujian dilakukan kepada dua ahli materi. Data yang diperoleh kemudian dicocokkan kedalam tabel 01 untuk mengetahui tingkat kelayakan produk menurut ahli materi. Berdasarkan penilaian dari ahli materi secara keseluruhan didapat rerata skor jawaban 1 dan dikategorikan layak dengan skor maksimal 1.

Dari validasi ahli materi didapat saran atau revisi yang harus ditindak lanjuti/dibenahi. Revisi dari ahli materi adalah menambahkan prasyarat dalam membuat pola dasar badan , pada slide ukuran pola dasar system Meyneke diberi tambahan catatan cara mengambil ukuran untuk UK, pada bagian indikator kurang sesuai dengan Kopetensi Dasar dan silabus, dan keterangan pada multimedia tutorial kurang besar.

b. Ahli Media

Uji validasi untuk ahli media meliputi dua aspek penilaian yaitu aspek perangkat yang digunakan dan aspek tampilan dan pemrograman. Pengujian dilakukan kepada satu ahli media. Data yang diperoleh kemudian dicocokkan kedalam tabel 01 untuk mengetahui tingkat kelayakan produk menurut ahli media. Berdasarkan penilaian dari ahli media secara keseluruhan didapat rerata skor jawaban 1 dan dikategorikan “layak” dengan skor maksimal 1.

Dari validasi ahli media didapat saran atau revisi yang harus ditindak lanjuti/dibenahi. Revisi dari ahli materi adalah tata bahasa yang digunakan tidak sesuai EYD, animasi pada keluarnya garis diganti / kurang menarik, tulisan bagian silabus diganti KI, KD, Indikator, bagian keterangan pola diberi tambahan angka, kuis dihapus (pemberian soal dilakukan secara

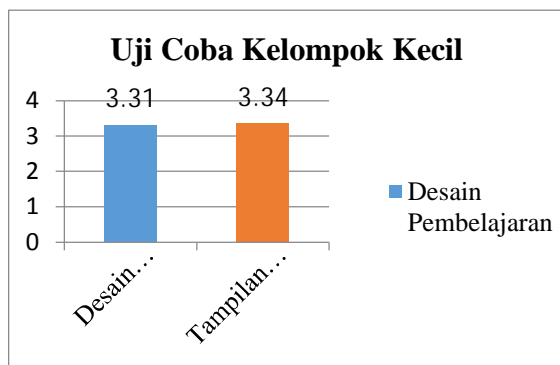
langsung), dan bagian profil dan intro dikasih tambahan Fakultas dan Universitas.

4. Uji Coba Kelompok Kecil

Setelah dilakukan validasi oleh para ahli materi dan ahli media selanjutnya multimedia tutorial diuji cobakan kepada kelompok kecil. Uji coba kelompok kecil ini digunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap multimedia tutorial membuat pola dasar badan sebelum diuji pada uji coba kelompok kecil. Uji coba kelompok kecil dilakukan oleh 5 siswa. Dari validasi ahli media didapat saran atau revisi yang harus ditindak lanjuti/dibenahi. Saran dari siswa yang harus dibenahi dari multimedia tutorial ini adalah ukuran keterangan pada pola kurang sedikit besar, sehingga siswa pada tempat duduk paling belakang tidak dapat membaca dengan jelas.

Angket untuk siswa meliputi dua aspek penilaian yaitu aspek desain pembelajaran dan aspek tampilan dan pemrograman. Data yang diperoleh kemudian dicocokkan kedalam tabel 02. Berdasarkan pendapat siswa dilihat dari aspek desain pembelajaran diperoleh skor 3,31 dari skor maksimal 4 dengan kategori “sangat layak ” dan penilaian aspek tampilan dan pemrograman diperoleh skor 3,34 dari skor maksimal 4 dengan kategori “ sangat layak. Secara keseluruhan pendapat siswa tentang multimedia tutorial dapat dikatakan “sangat layak” untuk pembelajaran.

Hasil perhitungan uji coba kelompok kecil dapat dilihat pada histogram dibawah ini :



Gambar 01. Histogram Hasil Perhitungan Uji Coba Kelompok Kecil.

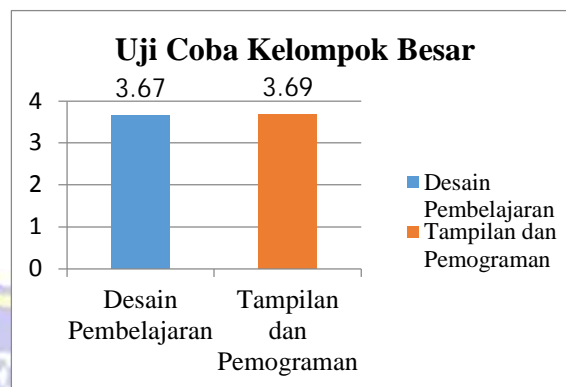
Berdasarkan analisis deskriptif yang diolah menggunakan bantuan program SPSS diketahui bahwa nilai rata – rata (Me) dilihat dari aspek desain pembelajaran adalah 3,31 dan dari aspek tampilan dan pemrograman adalah 3,34 ,nilai tengah (Median) dilihat dari aspek desain pembelajaran adalah 26 dan dari aspek tampilan dan pemrograman adalah 46 , nilai yang sering muncul (Modus) dilihat dari aspek desain pembelajaran adalah 26 dan dari aspek tampilan dan pemrograman adalah 44. Dengan demikian apabila dilihat pada tabel 02 dengan rata – rata 3,31 dan 3,34 berada pada kategori “sangat layak”, sehingga multimedia tutorial pada uji coba kelompok kecil dinyatakan “sangat layak” dari aspek aspek desain pembelajaran dan aspek tampilan dan pemrograman.

5. Uji Coba Kelompok Besar

Setelah dilakukan uji coba kelompok kecil, tahap selanjutnya adalah uji coba kelompok besar /lapangan. Uji lapangan multimedia tutorial membuat pola dasar badan dilakukan pada siswa berjumlah 26 siswa kelas X di SMK N 1 Pengasih. Berdasarkan pendapat siswa dilihat dari aspek desain pembelajaran diperoleh skor 3,67 dari skor maksimal 4 dengan kategori “sangat layak ” dan penilaian aspek tampilan

dan pemrograman diperoleh skor 3,69 dari skor maksimal 4 dengan kategori “ sangat layak. Secara keseluruhan pendapat siswa tentang multimedia tutorial dapat dikatakan “sangat layak” untuk pembelajaran.

Hasil perhitungan uji coba kelompok besar dapat dilihat pada histogram dibawah ini :



Gambar 02. Histogram Hasil Perhitungan Uji Coba Kelompok Besar

Berdasarkan analisis deskriptif yang diolah menggunakan bantuan program SPSS diketahui bahwa nilai rata – rata (Me) dilihat dari aspek desain pembelajaran adalah 3,67 dan dari aspek tampilan dan pemrograman adalah 3,69 ,nilai tengah (Median) dilihat dari aspek desain pembelajaran adalah 26 dan dari aspek tampilan dan pemrograman adalah 48 , nilai yang sering muncul (Modus) dilihat dari aspek desain pembelajaran adalah 25 dan dari aspek tampilan dan pemrograman adalah 48. Dengan demikian apabila dilihat pada tabel 02 dengan rata – rata 3,67 dan 3,69 berada pada kategori “sangat layak”, sehingga multimedia tutorial membuat pola dasar badan pada uji coba kelompok kecil dinyatakan “sangat layak” dari aspek aspek desain pembelajaran dan aspek tampilan dan pemrograman.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini menghasilkan multimedia tutorial pembuatan pola dasar badan sistem So'en dan Meyneke yang terdiri dari halaman petunjuk, halaman silabus, halaman materi, halaman profil, dan halaman penutup.

Pada tampilan pembukaan memuat instansi, jurusan, judul, identitas peneliti, pembimbing dan logo institusi pendidikan serta musik klasik sebagai pengiring. *Background* yang digunakan adalah tulisan Universitas Negeri Yogyakarta yang dibuat sedemikian rupa agar tidak terlalu jelas terlihat dan mengganggu tulisan pada tampilan pembuka. Tulisan muncul secara berurutan dan bergantian dengan animasi yang menarik. Jenis tulisan yang digunakan adalah *Cooper std* ukuran 28. Apabila pengguna sudah pernah menggunakan media ini dan merasa tidak perlu lagi melihat halaman pembuka ini maka bisa mengeklik tombol "*skip intro*".

Setelah tampilan pembuka masuk pada halaman *home*. Halaman ini berisi pilihan menu-menu yang disediakan yaitu halaman petunjuk, KI KD dan silabus, materi dan profil. *Background* yang digunakan dalam semua multimedia tutorial ini adalah *background* dengan tema pola dasar badan dengan warna coklat muda. Menurut Daryanto (2010: 138) warna merupakan elemen penting dalam pengembangan media pembelajaran. Warna coklat dipilih karena warna ini termasuk kategori warna yang netral. Warna coklat sendiri dipercaya mampu menciptakan kenyamanan, keakraban, dan kehangatan. Penggunaan warna coklat bertujuan untuk

memberikan daya tarik atau kenyamanan tersendiri baik bagi siswa wanita maupun laki – laki jurusan tata busana. Jenis tulisan yang digunakan adalah *Cooper std* ukuran 28 untuk penulisan judul skripsi yang dibuat.

Halaman selanjutnya adalah halaman petunjuk. Halaman ini berisi tentang tombol-tombol navigasi yang digunakan pada multimedia tutorial. Navigasi yang dijelaskan yaitu tombol home, tombol masuk ke halaman petunjuk, tombol masuk ke halaman KI, KD dan silabus, tombol masuk ke halaman materi, tombol masuk ke profil, tombol *exit*, tombol *next*, tombol *replay*, dan tombol audio. *Background* untuk penulisan keterangan masing – masing tombol navigasi dibuatkan papan khusus berbentuk kotak dengan warna lebih muda dengan permukaan polos tanpa motif. Hal ini bertujuan agar siswa bisa membaca tulisan dengan jelas tanpa terganggu dengan gambar yang ada pada *background* dasar multimedia. Jenis tulisan yang digunakan adalah *Cooper std* ukuran 28 untuk judul dan 19 untuk isi petunjuk.

Halaman selanjutnya adalah halaman KI KD dan silabus. Uraian kompetensi inti, kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan silabus yang ada pada kurikulum 2013 yang dipakai di SMK N 1 Pengasih dijabarkan dalam masing masing slide dan dibuatkan tombol untuk masing – masing materi. Hal ini agar mempermudah pengguna dalam membukanya. *Background* untuk penulisan masing – masing kompetensi juga dibuatkan papan khusus berbentuk kotak dengan warna lebih muda dengan permukaan polos

10 Jurnal Pendidikan Teknik Busana UNY - Edisi ... 2017
tanpa motif. Jenis tulisan yang digunakan adalah *Cooper std* ukuran 28 untuk judul dan 19 untuk uraian KI KD dan silabus. Pemberian tambahan gambar dengan tema busana juga diberikan pada bagian slide dengan pembahasan yang terlalu sedikit agar tidak membuat tampilan terlalu kosong.

Halaman selanjutnya adalah halaman materi. Halaman ini berisi mulai dari pengertian pola dasar, alat dan bahan yang dibutuhkan, prasyarat dalam membuat pola dasar badan, pembuatan pola dasar badan dan soal latihan. Pengertian pola dasar dijabarkan dalam satu slide agar siswa bisa membaca atau menyimpulkan langsung pengertian pola dasar. Alat dan bahan berisi gambar beserta nama masing – masing alat dan bahan, dijelaskan dalam bentuk animasi agar siswa lebih mudah memahami dan tertarik dengan pembelajaran. Prasyarat dalam membuat pola dasar badan juga dibuat dalam satu slide.

Pada halaman materi utama terdiri dari cara membuat pola secara langkah demi langkah dan dilengkapi dengan video untuk masing – masing pola dasar badan. Pada masing – masing materi terdapat keterangan ukuran yang dibutuhkan beserta keterangan khusus cara mengambil ukuran. Pada halaman materi pembuatan pola, pemberian materi dibuat secara langkah demi langkah dengan masing – masing keterangan keluar secara bergantian. Hal ini bertujuan agar mempermudah siswa dalam memahami materi pembuatan pola dasar badan secara perlahan dan mudah. Halaman soal latihan terdiri dari satu soal untuk pola sistem Soen dan satu soal untuk pola sistem Meyneke.

Jenis tulisan yang digunakan adalah *Cooper std* ukuran 28 untuk judul dan 19 untuk isi.

Halaman selanjutnya adalah halaman profil peneliti. Tampilan ini berisi biodata peneliti yaitu nama, nim, prodi, email, instansi dan jurusan. Jenis tulisan yang digunakan adalah *Cooper std* ukuran 28 untuk judul dan 19 untuk isi.

Pada setiap halaman atau slide dalam multimedia tutorial ini juga dilengkapi dengan tombol *exit*, tombol *home*, tombol *next*, tombol *replay*, dan tombol audio. Semua tombol yang ada berguna untuk mempermudah pengguna jika ingin keluar dari halaman tersebut, kembali ke halaman *home*, melanjutkan ke halaman selanjutnya atau kembali ke halaman yang sebelumnya, dan mematikan atau menghidupkan kembali music instrumen yang ada.

Halaman terakhir adalah halaman penutup. Halaman ini berisi pertanyaan pada siswa apakah yakin akan mengakhiri pembelajaran atau tidak. Apabila yakin akan mengakhiri siswa bisa menjawab “ya”. Setelah itu akan muncul halaman penutup multimedia tutorial ini yang berisi judul skripsi, nama pengembang media, jurusan, instansi, nama pembimbing, ahli materi, ahli media, dan ucapan terimakasih untuk pihak – pihak yang telah membantu terselesainya media tersebut.

Dari uji lapangan /uji coba kelompok besar yang dilakukan oleh 26 orang siswa, dilihat dari aspek desain pembelajaran rerata skor yang didapat adalah 3,67 dari skor maksimal 4 dengan kategori sangat layak dan dari aspek tampilan dan pemrograman rerata

skor yang didapat adalah 3,69 dari skor maksimal 4 dengan kategori sangat layak. Dari hasil yang ada, dapat disimpulkan bahwa dari aspek desain pembelajaran serta tampilan dan pemrograman pada multimedia tutorial pembuatan pola dasar badan sistem So'en dan Meyneke menggunakan program *Adobe Flash* ini "sangat layak" digunakan dalam proses belajar mengajar.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan Multimedia Tutorial Pembuatan Pola Dasar Badan merupakan jenis penelitian *R&D* yang dikembangkan dengan mengacu pada *Borg and Gall* yang dikutip dalam tim Pulsitjaknov meliputi 5 tahap pengembangan yaitu: (a) analisa kebutuhan (b) mengembangkan produk awal (c) tahap validasi ahli (d) Tahap uji coba lapangan skala kecil (e) tahap uji coba lapangan besar.
2. Pengembangan Multimedia Tutorial dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran ditinjau dari aspek desain pembelajaran, tampilan dan pemrograman, dan perangkat yang digunakan oleh para ahli. Hal ini dapat dibuktikan berdasarkan data penelitian memperoleh hasil kelayakan dari uji ahli media dengan rerata skor 1 dari skor maksimal 1 berada pada kategori layak, uji ahli materi dengan rerata skor 1 dari skor maksimal 1 berada pada kategori layak.

3. Pengembangan Multimedia Tutorial Pembuatan Pola Dasar Badan dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran oleh siswa pada uji skala kecil dilihat dari aspek desain pembelajaran rerata skor yang didapat adalah 3,31 dengan kategori sangat layak dan dari aspek tampilan dan pemrograman rerata skor yang didapat adalah 3,34 dengan kategori sangat layak dari skor maksimal 4, dan

4. Pengembangan Multimedia Tutorial Pembuatan Pola Dasar Badan dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran oleh siswa uji skala besar/lapangan dilihat dari aspek desain pembelajaran rerata skor yang didapat adalah 3,67 dengan kategori sangat layak dan dari aspek tampilan dan pemrograman rerata skor yang didapat adalah 3,69 dengan kategori sangat layak dari skor maksimal 4.

Keterbatasan Produk

Keterbatasan produk dalam penelitian ini hanya mengembangkan Multimedia Tutorial Pembuatan Pola Dasar Badan Sistem So'en Dan Meyneke Menggunakan Program *Adobe Flash* ini diantaranya :

1. media ini hanya dapat digunakan pada personal komputer, *laptop*, atau *notebook* sehingga bagi yang belum memiliki tidak bisa menggunakan media ini secara maksimal,
2. latihan soal pada media ini terbatas pada penilaian ranah kognitif saja dan masih perlu pendampingan guru pada penilaian afektif dan psikomotor.

Saran

Berdasarkan temuan hasil penelitian, saran yang dapat diberikan sebagai berikut :

1. Dalam pembuatan pola dasar khususnya pola dasar badan sistem So'en dan Meyneke guru harus mempunyai modul atau setidaknya *jobsheet* sebagai pendamping belajar siswa mandiri dengan langkah – langkah yang sudah tepat dan mudah dipahami siswa sebagai pemula.
2. Media pembelajaran dengan menggunakan animasi sangatlah menarik perhatian serta minat belajar siswa, jadi sebaiknya guru sebagai pendamping sering mempergunakan media pembelajaran yang inovatif, menarik dan tidak monoton seperti media multimedia tutorial ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Djemari Mardapi. (2008). *Teknik Penyusunan Instrumen Tes dan Nontes*. Yogyakarta: Mitra Cendekia Press
- Endang Mulyatiningsih. (2012). *Riset Terapan Bidang Pendidikan dan Teknik*. Yogyakarta: UNY Press
- Nana Sudjana. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Saiffudin Azwar. (2013). *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Sugiyono. (2012). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Tim Pulsitjanov. (2008). *Metode Penelitian Pengembangan*. Jakarta : Pusat Penelitian Kebijakan dan Inovasi Pendidikan

