

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ADOBE FLASH MEMBUAT POLA KEMEJA PRIA SISWA SMK NEGERI 1 SEWON

Penulis 1 : Nindhita Gita Puspita Herdiyani

Penulis 2 : Sugiyem, M.Pd

Universitas Negeri Yogyakarta

herdianinindhita@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian bertujuan: 1) menghasilkan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* kompetensi membuat pola kemeja pria untuk siswa SMK Negeri 1 Sewon, 2) mengetahui kelayakan media pembelajaran tersebut. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan sesuai model pengembangan menurut Anik Ghufron. Penelitian melalui empat tahapan, yaitu: 1) studi pendahuluan meliputi studi pustaka dan lapangan, 2) pengembangan, terdiri dari perencanaan, pengembangan produk dan uji kelayakan, 3) uji coba lapangan skala kecil dan besar serta produk akhir, dan 4) diseminasi. Subjek penelitian berjumlah 36 siswa. Hasil penelitian: 1) media pembelajaran sesuai dengan materi dan silabus di SMK, durasi media \pm 45 menit, format file *.swf* dan disimpan pada CD. 2) kelayakan media oleh *judgement expert* menunjukkan klasifikasi layak pada aspek pembelajaran dengan skor 3,6, aspek isi/ materi dengan skor 4,0 dan aspek tampilan dengan skor 3,7. Uji coba lapangan skala kecil diklasifikasikan layak dengan skor 3,78 dan skala besar diklasifikasikan layak dengan skor 3,97.

Kata kunci : pengembangan media pembelajaran, adobe flash, pola kemeja pria

DEVELOPMENT OF LEARNING MEDIA BASED ON ADOBE FLASH OF MEN'S SHIRTS PATTERN MAKING FOR STUDENTS

ABSTRACT

*This research aim to: 1) to develop a learning media based on Adobe Flash of men's shirts pattern making competency for grade XI student in State Vocational School 1 Sewon, 2) to finding out the learning media's appropriateness. This is a research and development (R&D) study types based on development model by Anik Ghufron. This research is through four stages, namely: 1) preliminary study which include the libraries and the field study, 2) the development that consists of planning stage, product developing stage, and appropriateness test stage, 3) field test which includes preliminary field test on small-scale, main field test on large-scale and final product, 4) dissemination. The subject in this research is 36 students. The result of this research study is: 1) product learning media in accordance with the materials and syllabus in State Vocational School, media presentation duration is around 45 minutes, media file formats shaped *.swf* and the media can be saved in a CD. 2) the learning media appropriateness by judgment expert showed that the learning media can be classified as appropriate for the lessons aspect with assesment 3,6, on the content material aspect with assesment 4,0, the media aspect with assesment 3,7. Preliminary field test on small-scale can be classified as appropriate with assesment 3,78 and on large-scale can be classified as appropriate with assesment 3,97.*

Key words : development of learning media, adobe flash, the men's shirts pattern

PENDAHULUAN

Kegiatan belajar mengajar di SMK Pariwisata pada program keahlian Busana Butik harus memiliki kompetensi membuat berbagai macam pola, salah satunya adalah kompetensi membuat pola kemeja pria yang diberikan oleh guru kepada siswa di kelas XI semester genap. Berdasarkan observasi di SMK Negeri 1 Sewon, kegiatan pembelajaran kompetensi membuat pola kemeja pria pada kelas XI Busana Butik dengan jumlah siswa sebanyak 30 orang, diampu oleh dua orang guru.

Salah satu guru menyampaikan materi membuat pola kemeja pria di papan tulis, sedangkan guru yang lain berkeliling di kelas. Hal tersebut membuat kondisi kelas kurang kondusif, karena siswa fokus belajar hanya pada awal jam pelajaran kemudian semakin lama mulai gaduh karena mulai bertanya kepada guru yang berkeliling sehingga membuat gaduh dan dapat menjelaskan materi berkali-kali daripada guru yang menjelaskan di papan tulis.

Menurut Oemar Hamalik (2003 : 77) komponen-komponen pokok dalam pembelajaran adalah: tujuan pembelajaran, peserta didik (siswa), tenaga kependidikan (guru), kurikulum, dan materi pembelajaran, metode pembelajaran, sarana (alat, media) pembelajaran, dan

evaluasi pembelajaran. Salah satu komponen penting dalam kegiatan pembelajaran adalah media pembelajaran.

Guru dapat memanfaatkan ketersediaan sarana di SMK yaitu LCD proyektor dan laboratorium komputer untuk mengembangkan dan membuat media pembelajaran berbasis komputer. Salah satu media pembelajaran berbasis komputer yang dapat dikembangkan adalah media pembelajaran berbasis *Adobe Flash*.

Media dengan materi teks dan gambar animasi yang bergerak membuat siswa lebih tertarik memperhatikan materi dan meningkatkan keingintahuan siswa untuk belajar serta dapat mengakomodasi pengulangan materi yang belum dipahami tanpa keterbatasan ruang dan waktu dan memberikan kemudahan bagi guru untuk menyampaikan materi kepada siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash* Kompetensi Membuat Pola Kemeja Pria Untuk Siswa Kelas XI SMK Negeri 1 Sewon”.

Berdasarkan uraian tersebut dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: “Bagaimanakah pengembangan dan kelayakan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* kompetensi membuat pola kemeja pria untuk siswa kelas XI SMK

Negeri 1 Sewon?”. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan dan mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis Adobe Flash kompetensi membuat pola kemeja pria untuk siswa kelas XI SMK Negeri 1 Sewon. Sedangkan manfaat penelitian antara lain: 1) secara teoritis diharapkan dapat memberikan kontribusi pemikiran dalam hal pengembangan media pembelajaran berbasis Adobe Flash dan digunakan dalam proses belajar mengajar pada siswa SMK Negeri 1 Sewon. 2) secara praktis hasil penelitian diharapkan dapat mengoptimalkan pemanfaatan sarana prasarana yang ada di sekolah guna meningkatkan kualitas pembelajaran pada mata pelajaran Pembuatan Pola Busana Butik dalam praktik membuat pola kemeja pria.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian yang dilaksanakan merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau dikenal dengan Research and Development (R&D), merupakan kegiatan melakukan penelitian dan studi literatur untuk menghasilkan rancangan produk tertentu, dan kegiatan pengembangan yaitu menguji efektivitas, validitas, rancangan yang telah dibuat, sehingga menjadi produk yang teruji dan dapat dimanfaatkan masyarakat luas (Sugiyono, 2010: 407).

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan menurut Anik Ghufron dkk. (2007: 9-10) yang merupakan jenis model pengembangan hasil adaptasi model R&D yang dikembangkan oleh Borg and Gall. Secara umum terdiri dari empat tahapan, yaitu: studi pendahuluan, pengembangan, uji lapangan, dan diseminasi.

Waktu dan Tempat Penelitian

Pengambilan data penelitian ini dilaksanakan pada bulan April-Mei 2017. Tempat penelitian berlokasi di Jurusan Tata Busana SMK Negeri 1 Sewon dusun Pulutan, Pendowoharjo, Sewon, Bantul 55185.

Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI di SMK Negeri 1 Sewon yang berjumlah 36 orang siswa.

Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini merupakan penjelasan dari empat tahapan utama model pengembangan yang telah ditetapkan, yaitu : 1) studi pendahuluan yang meliputi studi pustaka dan studi lapangan, 2) pengembangan yang terdiri dari tahap perencanaan, tahap pengembangan produk dan tahap uji kelayakan, 3) Uji lapangan

meliputi uji coba lapangan skala kecil dan skala besar serta produk akhir, dan 4) diseminasi.

Data, Instrumen, dan Teknik

Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi, wawancara, dan angket/kuesioner. Teknik ini digunakan karena subjek penelitian yaitu ahli materi, dosen ahli media pembelajaran, dan siswa program studi Busana Butik dianggap memiliki pengetahuan dasar tentang kompetensi membuat pola kemeja pria.

Kelayakan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* kompetensi membuat pola kemeja pria berdasarkan penilaian dari ahli materi yang terdiri dari 1 judgment expert dan ahli materi yang terdiri dari 1 judgment expert. Ahli materi memberikan penilaian aspek pembelajaran dengan rata-rata penilaian sebesar 3,6 dan masuk dalam klasifikasi layak, dan penilaian aspek isi/ materi dengan rata-rata penilaian sebesar 4,0 atau masuk dalam klasifikasi layak. Ahli media memberikan penilaian aspek tampilan media dengan rata-rata penilaian sebesar 3,7 atau masuk dalam klasifikasi layak.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai

berikut: 1) Analisis data kualitatif berupa kritik dan saran dari yang dikemukakan oleh ahli media, ahli materi dan siswa pada saat analisis data dan validasi 2) Analisis data kuantitatif

Teknik analisis data dilakukan menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Data kuantitatif yang diperoleh dari hasil penilaian ahli materi, ahli media dan siswa. Dalam penjelasan Eko Putro Widoyoko (2016: 237) penilaian komponen hasil penilaian atau pengukuran uji kelayakan diproses dengan cara menghitung nilai rerata skor tiap-tiap butir instrumen dan nilai rerata skor total masing-masing komponen.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* kompetensi membuat pola kemeja pria.

Tahap studi pendahuluan merupakan kegiatan pengumpulan data yang memiliki dua kegiatan utama, yaitu studi pustaka dan studi lapangan. Studi pustaka meliputi mengkaji teori dan hasil-hasil penelitian terdahulu yang relevan. Studi lapangan meliputi survey awal lokasi penelitian untuk mengetahui keadaan pembelajaran pembuatan pola kemeja pria pada kelas XI di SMK Negeri 1 Sewon dan

mengidentifikasi permasalahan yang muncul.

Pada tahap pengembangan merupakan gabungan dari: a) tahap perencanaan merumuskan kompetensi dasar pembelajaran membuat pola kemeja pria berpedoman pada silabus dan RPP, b) tahap pengembangan produk merupakan kegiatan perencanaan desain awal produk dengan membuat *flowchart*, *storyboard* dan desain awal produk, dan pembuatan produk, dan c) tahap uji kelayakan.



Gambar 1. Tampilan Halaman Utama

Proses pembuatan media pembelajaran kompetensi membuat pola kemeja pria menggunakan bantuan *software Adobe Flash CS6* menggunakan kombinasi warna biru, kuning dan putih, menggunakan jenis huruf *Vademecum* pada judul materi dan jenis huruf *Berlin Sans FB Demi* pada isi materi.

Materi untuk membuat media diambil dari kompetensi dasar membuat

pola (*Pattern Making*) adalah membuat pola kemeja pria. Media yang dikembangkan terdiri dari 5 menu utama, yaitu menu Pendahuluan, menu Materi, menu *Quiz*, menu Tugas dan menu *Exit*. Menu materi disusun dalam urutan yang sistematis yaitu mulai dari pengertian kemeja pria, cara mengambil ukuran untuk pembuatan pola, ukuran kemeja pria, alat dan bahan pembuatan pola, tanda-tanda pembuatan pola, proses pembuatan pola kemeja pria mulai dari pola depan, pola belakang, pola lengan, manset dan belahan, pola kerah hingga rangkuman materi.

Keunggulan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* kompetensi membuat pola kemeja pria yang sudah dikembangkan adalah media ini bisa digunakan dengan mudah, karena desainnya sederhana dan penyusunan navigasi dan menu di media sangat jelas. Penggunaan media ini tidak terbatas hanya untuk satu komputer saja, tetapi dapat ditampilkan untuk digunakan pada siswa di kelas dengan cara menghubungkan perangkat komputer dengan LCD *Proyektor*.

Media pembelajaran ini juga dapat digunakan siswa untuk belajar secara mandiri karena dapat ditampilkan melalui *smartphone* dengan menginstal *swf Player* atau *Flash Player* dan *Adobe AIR* terlebih dahulu. Output pada media

pembelajaran ini dibuat dalam bentuk file *swf* sehingga dapat diputar pada pemutar video seperti, *GOM player*, *windows media player*, *media player classic*, *VLC* dan lain sebagainya, dan diperlukan menginstal *swf player* atau *flash player*.

2. Kelayakan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* kompetensi membuat pola kemeja pria.

Kelayakan media dilakukan penilaian oleh ahli materi dan ahli media, serta pengguna atau siswa.

Aspek penilaian untuk ahli materi ditinjau dari aspek pembelajaran terdiri dari (1) *Appropriateness*, (2) kualitas instruksional, (3) fungsi secara keseluruhan dan aspek isi/materi terdiri dari (1) kualitas isi dan tujuan, (2) *Accuracy, Currency, and Clarity*, (3) integritas media, (4) kandungan kognisi.

Aspek penilaian untuk ahli media ditinjau dari aspek desain tampilan media secara keseluruhan yang terdiri dari: (1) kemudahan navigasi, (2) kualitas teknis (3) *screen presentation and design*, (4) artistik dan estetika, dan (5) presentasi informasi.

Hasil validasi dan penilaian ahli materi dan ahli media dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 1. Penilaian Ahli Materi dan Media

Aspek Penilaian	Rata-Rata Penilaian	Kelayakan
Aspek Pembelajaran	3,6	Baik
Aspek Isi/Materi	4,0	Baik
Aspek Desain Media	3,7	Baik
Rata-Rata	3,76	Baik

Dari data tabel diatas, aspek pembelajaran, isi/materi, desain media dapat digambarkan dalam diagram batang sebagai berikut.



Gambar 2. Diagram Batang Penilaian Ahli

Berdasarkan tabel penilaian dari ahli materi dan media rata-rata total penilaian tentang aspek pembelajaran, aspek isi/materi, dan aspek desain media didapatkan rata-rata penilaian sebesar 3,76 menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dapat dikategorikan “Baik” dapat diartikan bahwa media pembelajaran tersebut layak dan dapat digunakan untuk uji coba produk.

Aspek penilaian untuk uji coba lapangan skala kecil meliputi aspek (1) pembelajaran, (2) isi/ materi, dan (3) desain media. Hasil penilaian dari uji coba lapangan disajikan dalam tabel di bawah ini.

Tabel 2. Hasil Uji Coba Lapangan Skala Kecil

Aspek Penilaian	Rata-Rata Penilaian	Kelayakan
Aspek Pembelajaran	3.54	Baik
Aspek Isi/Materi	3.96	Baik
Aspek Desain Media	3.84	Baik
Rata-Rata	3.78	Baik

Dari data tabel diatas, data penilaian uji coba lapangan skala kecil meliputi: aspek pembelajaran, isi/materi, desain media dapat digambarkan dalam diagram batang sebagai berikut.



Gambar 3. Diagram Batang Hasil Uji Coba Lapangan Skala Kecil

Berdasarkan tabel penilaian hasil dari uji coba lapangan skala kecil, rata-rata total penilaian tentang aspek pembelajaran, aspek isi/materi, dan aspek desain media didapatkan rata-rata penilaian sebesar 3,78 menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dapat dikategorikan “Baik” dapat diartikan bahwa media pembelajaran tersebut layak dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Aspek penilaian untuk uji coba lapangan meliputi aspek (1) pembelajaran, (2) isi/ materi, dan (3) desain media. Dari hasil uji coba lapangan dalam skala besar, data yang diperoleh diharapkan dapat menggambarkan penilaian pengguna terhadap media pembelajaran. Hasil penilaian dari uji coba lapangan disajikan dalam tabel di bawah ini.

Tabel 3. Hasil Uji Coba Lapangan Skala Besar

Aspek Penilaian	Rata-Rata Penilaian	Kelayakan
Aspek Pembelajaran	3.91	Baik
Aspek Isi/Materi	4.04	Baik
Aspek Desain Media	3.96	Baik
Rata-Rata	3.97	Baik

Dari data tabel diatas, data penilaian uji coba lapangan skala besar

meliputi: aspek pembelajaran, isi/materi, desain media dapat digambarkan dalam diagram batang sebagai berikut.



Gambar 4. Diagram Batang Hasil Uji Coba Lapangan Skala Besar

Berdasarkan tabel penilaian hasil dari uji coba lapangan skala besar, rata-rata total penilaian tentang aspek pembelajaran, aspek isi/materi, dan aspek desain media didapatkan rata-rata penilaian sebesar 3,97 menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dapat dikategorikan “Baik” dapat diartikan bahwa media pembelajaran tersebut layak dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Dari data hasil validasi ahli media, ahli materi, uji coba lapangan skala kecil dan uji coba lapangan skala besar, berdasarkan klasifikasi penilaian kelayakan media pembelajaran dalam skala lima dinyatakan bahwa media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* kompetensi membuat pola kemeja pria

termasuk dalam klasifikasi baik yang artinya media yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran, sehingga sudah sesuai dengan tujuan penelitian pengembangan di bab tiga bahwa nilai kelayakan media pembelajaran minimal berada pada klasifikasi “Baik” sehingga media pembelajaran tersebut layak dan dapat digunakan dalam pembelajaran.

Pembahasan Hasil Penelitian

Produk media yang dihasilkan adalah media pembelajaran dengan judul *Membuat Pola Kemeja Pria*

Berdasarkan data yang diperoleh dinyatakan bahwa media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* kompetensi membuat pola kemeja pria sudah sesuai dengan klasifikasi penyusunan kelayakan media pembelajaran pembuatan pola kemeja pria termasuk dalam klasifikasi baik yang artinya layak digunakan sebagai media pembelajaran. Layak yang dimaksud adalah media telah memenuhi kriteria media berdasarkan aspek pembelajaran, aspek isi materi dan aspek media.

Berdasarkan aspek pembelajaran, media pembelajaran telah memenuhi indikator sebagai berikut: 1) Materi yang disampaikan sesuai dengan kurikulum 2013 yang diterapkan di SMK Negeri 1 Sewon. 2) Materi pembuatan pola kemeja

pria disusun secara sistematis dan prosedur pembuatan pola dirancang dengan menggunakan animasi dilengkapi keterangan pola secara detail sehingga memudahkan siswa untuk memahami materi dengan jelas. Sesuai dengan pendapat *Walker Hess* (dalam *Azhar Arsyad* 2009: 175-176) bahwa kualitas instruksional berkaitan dengan pemberian kesempatan belajar dan bantuan kepada siswa, fleksibilitas instruksional dan memberikan dampak kepada siswa. 3) Media pembelajaran dibuat sesederhana sehingga memudahkan siswa dalam mengoperasikan program pembelajaran tanpa harus memiliki keahlian khusus. Penyajian materi dilengkapi dengan gambar dan animasi dengan komposisi yang sesuai pada tampilan media sehingga dapat menarik perhatian siswa dan tetap memfokuskan siswa terhadap materi yang disampaikan. Jadi, sudah sesuai dengan pendapat dari *Thorn* (dalam *Munir* 2009: 219-220) bahwa fungsi secara keseluruhan dari program yang dikembangkan harus memberikan pembelajaran yang diinginkan oleh siswa.

Berdasarkan aspek media, media pembelajaran telah memenuhi indikator sebagai berikut : 1) Rancangan media bersifat sederhana, siswa hanya perlu mengarahkan kursor pada menu-menu pilihan yang akan dipelajari dan menggunakan tombol *next* dan *back* dalam

mempelajari isi materi karena kesederhaan program akan memudahkan siswa dalam berinteraksi dengan program. Rancangan media seperti ini sudah sesuai dengan pendapat *Thorn* (dalam *Munir* 2009: 219-220) bahwa penilaian pertama dalam media adalah kemudahan navigasi. 2) Menurut *Walker & Hess* dalam *Azhar Arsyad* (2009: 175-176) kualitas teknis berkaitan dengan keterbacaan, tampilan dan pengelolaan program, jadi pada tampilan media pembelajaran menggunakan kombinasi warna biru, kuning dan putih. Warna biru gelap, putih dan kuning menjadi warna huruf pada tampilan media. Warna kuning dan putih menjadi warna dasar tampilan ikon menu. Penggunaan jenis huruf *Vademecum* pada judul materi memberikan kesan tegas dan jenis huruf *Berlin Sans FB Demi* pada isi materi memberikan kesan modern dan memiliki nilai artistik sehingga teks terkesan tidak formal. Selain itu didukung dengan kombinasi warna teks dengan *background* yang kontras dapat memberikan siswa kemudahan dalam membaca kalimat. 3) Menurut pendapat dari *Thorn* (dalam *Munir* 2009: 219-220) kriteria kelima dalam media adalah artistik dan estetika sehingga dalam media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* kompetensi membuat pola kemeja pria, diterapkan pada tampilan media dengan menggunakan gambar-gambar yang sesuai dengan materi

pembelajaran, menampilkan gambar hasil jadi pola untuk menanamkan konsep kepada siswa dan animasi proses pembuatan pola beserta keterangannya secara detail.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* kompetensi membuat pola kemeja pria dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran membuat pola kemeja pria di SMK Negeri 1 Sewon.

Tahapan terakhir dalam proses pengembangan produk media adalah tahap diseminasi. Adapun kegiatan yang dilakukan adalah melakukan sosialisasi terhadap guru dan siswa mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* kompetensi membuat pola kemeja pria dengan cara menyebarkan file hasil produk media kepada guru dan siswa agar dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dalam membuat pola kemeja pria.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* kompetensi membuat pola kemeja pria dilakukan sesuai model pengembangan menurut

Anik Ghufroon hasil adaptasi dari model *R&D* yang dikembangkan oleh *Borg and Gall* yang terdiri dari empat tahapan, yaitu : 1) studi pendahuluan yang meliputi studi pustaka dan studi lapangan, 2) pengembangan yang terdiri dari tahap perencanaan, tahap pengembangan produk dan tahap uji kelayakan, 3) Uji lapangan meliputi uji coba lapangan skala kecil dan skala besar serta produk akhir, dan 4) diseminasi. Hasil yang diperoleh dari pengembangan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* berisi materi standar kompetensi dan kompetensi dasar, materi membuat pola kemeja pria yang terdiri dari pengertian kemeja pria, cara mengambil ukuran pembuatan pola, ukuran kemeja pria, alat dan bahan pembuatan pola, tanda-tanda pembuatan pola, proses pembuatan pola kemeja pria, rangkuman, *quiz* yang terdiri dari 5 soal pilihan ganda, dan tugas.

2. Kelayakan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* kompetensi membuat pola kemeja pria untuk siswa kelas XI SMK Negeri 1 Sewon diperoleh berdasarkan hasil validasi dari ahli materi dan ahli media dengan rata-rata skor 3,76 menunjukkan bahwa media diklasifikasikan layak. Uji coba lapangan skala kecil memperoleh rata-rata skor 3,78 menunjukkan bahwa media pembelajaran dapat diklasifikasikan layak. Uji

coba lapangan skala besar memperoleh rata-rata skor 3,97 menunjukkan bahwa media pembelajaran diklasifikasikan layak. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* kompetensi membuat pola kemeja pria layak digunakan sebagai media pembelajaran siswa kelas XI SMK Negeri 1 Sewon.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti menyampaikan beberapa saran:

1. Guru dapat memanfaatkan perkembangan teknologi dan informasi untuk membuat media pembelajaran yang disesuaikan dengan prasarana yang tersedia sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.
2. Produk media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* kompetensi membuat pola kemeja pria dapat digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran pola dan dapat meningkatkan daya tarik dan kemandirian belajar siswa.
3. Guru lebih mudah menjelaskan tentang materi pembuatan pola kemeja pria dengan memanfaatkan produk dan siswa dapat meningkatkan tingkat pemahaman materi sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Anik Ghufron, Widyastuti Purbani, Sri Sumardiningsih. (2007). *Panduan Penelitian dan Pengembangan Bidang Pendidikan dan Pembelajaran*. Penerbit: Lembaga Peneliti Universitas Negeri Yogyakarta, Karangmalang, Yogyakarta.
- Azhar Arsyad. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Eko Putro Widoyoko. (2016). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Munir. (2009). *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta
- Oemar Hamalik. (2003). *Media Pendidikan*. Bandung: PT Citra Aditya Bakti.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.